

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit **www.nintendo.com/community**.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou appelez le **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llame al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Las páginas de juegos de Nintendo, en **www.nintendo.com/games**, incluyen instrucciones paso a paso, preguntas frecuentes y códigos para muchos de nuestros juegos. Si no encuentras tu respuesta, visita nuestros foros, donde podrás intercambiar consejos con otros jugadores en línea.

Para obtener más información sobre nuestros foros, visita **www.nintendo.com/community**.

Si no tienes acceso a nuestra página web, puedes encontrar consejos grabados para muchos de nuestros juegos a través del Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor, pide permiso a la persona encargada de pagar la factura del teléfono.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de vídeo juegos, accesorios, vídeo juegos, y productos relacionados.



NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

Wii™

FIRE EMBLEM™
RADIANT DAWN

INSTRUCTION BOOKLET *MODE D'EMPLOI* *FOLLETO DE INSTRUCCIONES*

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.



Prologue

Three years have passed since the northern kingdom of Daein invaded neighboring Crimea and sparked a war that nearly consumed the continent of Tellius.

Daein's armies were defeated, however, and after the people of Crimea crowned the late king's daughter as their new queen, they began rebuilding their beleaguered nation. Daein, on the other hand, came under the rule of the powerful Begnion Empire.

Slowly, each nation took its first, halting steps toward recovery, but like a shattered mirror, what had been broken could not be put together again.

Daein, under the tyrannical occupation of the Begnion army, has lost all hope of ever seeing a new dawn shine upon its people.

To break free from the grip of Begnion oppression, a handful of young revolutionaries bands together in the Daein capital of Nevassa. Calling themselves the Dawn Brigade, these proud few share the simple goal of saving the lives of their countrymen. Their small act of defiance sets off a series of events that will shake the entire continent...

Contents

⚠ *CAUTION: WRIST STRAP USE*

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.



Sothe

Sothe is a member of the Dawn Brigade. He claims to be Micaiah's brother, but they share little resemblance. A skilled thief, he wields a razor-sharp dagger. While he is devoted to the Dawn Brigade's cause, protecting Micaiah is always his first priority.

Micaiah

Micaiah is easily recognized by her sparkling silver hair. With her light magic and the power to heal with a touch, Micaiah fights for the Dawn Brigade in its war with the Begnion Empire. Before the occupation, she earned her keep as a fortune-teller.

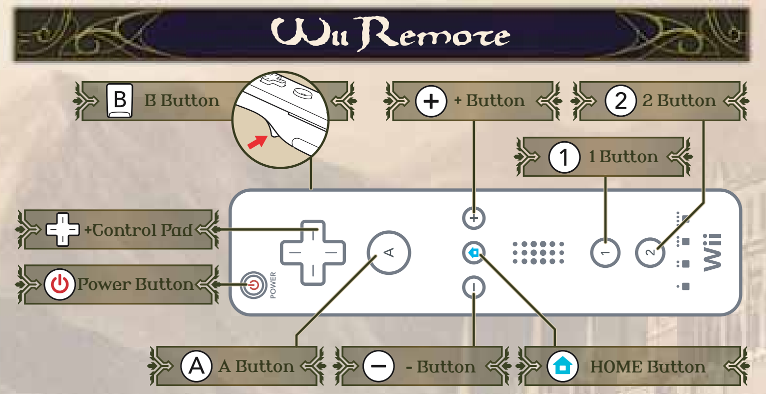


Basic Controls

This game works with the Wii Remote, Classic Controller (sold separately), or the Nintendo GameCube Controller (sold separately).

In this manual, the default controls use the Wii Remote held horizontally. Only the basic controls for other configurations, such as the Wii Remote held vertically, the Classic Controller, and the GameCube Controller, are described here. See the button icons in-game for more detail.

Wii Remote



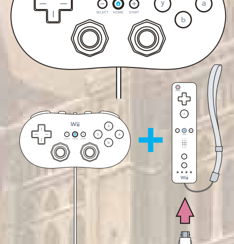
Held horizontally

+Control Pad	Move cursor / Select menu items / Move units/ (+Control Pad down + 2) scroll through messages quickly / (+Control Pad up + 1) move cursor quickly
1	Cancel / Return to previous screen
2	Start game / Confirm menu selections / Scroll through messages / Select units (place cursor on a unit and press 2)
+	Start game / Display battle conditions / Skip story sequences
−	Remove on-screen displays on map screen (press and hold −)
A	Display map menu / Review current conversation
B	(B + 2) Move cursor to units that have not taken any actions (B + 1) Display status screen (when the cursor is on a unit) (B + 1) Display help window (on certain screens) (B + +Control Pad) Change camera angle (B + A) Zoom in and out on map screen

Held vertically

+Control Pad	Move cursor	+	Move cursor to units that have not taken any actions
A	Confirm menu selections	−	Display status screen (when the cursor is on a unit)
B	Cancel menu selections	1	Display battle conditions
		2	(2 + 1) Display map menu

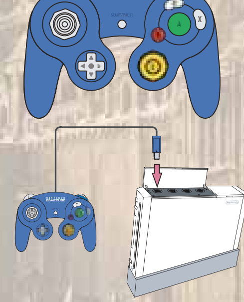
Classic Controller



+Control Pad / L Stick	Move cursor	a	Confirm menu selections
R Stick	Rotate camera	b	Cancel menu selections
x	Move cursor to units that have not taken any actions		
y	Display status screen (with the cursor on a unit)		
ZL / ZR	Display map menu		
+	Display battle conditions		
L	Zoom in and out on map screen		
R	Remove on-screen displays on map screen (press and hold R)		

See the Classic Controller manual for information on connecting the Classic Controller.

GameCube Controller



Control Stick / +Control Pad	Move cursor		
A	Confirm menu selections	Y	Display status screen
B	Cancel menu selections	Z	Display map menu
X	Move cursor to units that have not taken any actions		
L	Zoom in and out on map screen		
R	Remove on-screen displays on map screen (press and hold R)		
C	Change camera angle	START/PAUSE	Display battle conditions

See the Wii Operations Manual for information on connecting the GameCube Controller.

CHANGING CONTROLLERS

- Select Options from the map menu →P17 to switch the Wii Remote orientation between horizontal and vertical.
- To use a Classic Controller, connect it to the Wii Remote. To use a GameCube Controller, connect it to Nintendo GameCube Controller Socket 1 on the Wii console.

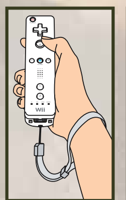
Getting Started

Insert the Fire Emblem: Radiant Dawn Game Disc into the Wii Disc Slot. This turns on the power to the Wii console.

1 After you turn the Wii on, the screen on the right will appear. Read it carefully and press Ⓐ to proceed.
The same screen will come up if you turn on the Wii console first and then insert the Game Disc.



2 Point to the Disc Channel on the Wii Menu and press Ⓐ.
Point the Wii Remote toward the screen to control the cursor.

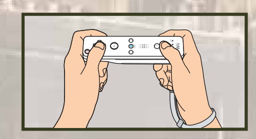




3 Point to Start on the Channel Preview screen and press Ⓐ.



4 When the title screen appears, hold the Wii Remote sideways.





If you are using a Classic Controller or GameCube Controller, or holding the Wii Remote vertically, see →P6 for basic controls.

PLAYING FOR THE FIRST TIME

On the title screen, press ② to bring up the menu screen. Follow the on-screen instructions to create a game file. (To create a game file, there must be at least 6 empty blocks in the Wii system memory.) Once the file is created, select New Game and then No Data. Finally, select a game difficulty, and you're ready to go!
See the Wii Operations Manual for information on how to delete files from the Wii system memory.

The Menu Screen

Once you have a save file, you'll see the options listed here. (Some of them won't always be available.)

Resume Chapter	Resume a game from suspended save data.
Start Chapter	Begin or resume a game from save data.
Copy File	Copy save data to another file.
Delete File	Delete a save data file.
New Game	Start a new game.
Extras	Check out the bonus features (Extras appears after you save a game).

Difficulty Level

Choose from three game difficulty levels: Easy, Normal, and Hard. We recommend Easy for players who are new to the Fire Emblem series.

Importing Fire Emblem: Path of Radiance Save Data

If you have beaten Fire Emblem: Path of Radiance, you can import your completed save data, or "clear data," into Fire Emblem: Radiant Dawn. Before beginning a new game, insert a Nintendo GameCube Memory Card that has clear data for Fire Emblem: Path of Radiance into GameCube Memory Card slot A of the Wii console.



Select New Game from the menu screen, then choose No Data. Follow the on-screen instructions to load your clear data.
Importing clear data adds many enhancements to your game experience.

Saving Your Game

There are two basic ways of saving your progress: Save and Suspend. You can have up to six saved games, but you can suspend only one game at a time. If you are playing in Easy or Normal difficulty modes, Battle Save will replace Suspend on the menu (see below).

Turning the power off while saving may result in corrupted save data and may cause the console to malfunction.

Save

You may save the game at any of the points listed below. To resume, select Start Chapter and choose a save file. You may load from the same save data file multiple times.



After Finishing a Chapter	The save-data screen appears automatically after you clear a map. Simply choose a file and save your progress.
In the Base Menu	The Save command appears on the base menu. Select it to move to the save-data screen.
In the Combat Preparation Menu →P18	The Save command also appears on the combat-preparation menu. Select it to move to the save-data screen.
During a Battle →P17	In Easy and Normal difficulty modes, the Battle Save command appears in the map menu. Select it to move to the save-data screen.

Suspend

In Hard mode, you can create a temporary save file midchapter by choosing Suspend from the map menu →P17 during the Player phase →P11 , then confirm the decision. To resume the game, select Resume Chapter from the file-menu screen.

Suspend data can be used only once. Selecting Resume Chapter, Start Chapter, or New Game automatically erases your suspend data.

LEONARDO
Leonardo is a member of the Dawn Brigade. He dreams of becoming a master archer and trains ceaselessly. Serious and thoughtful, Leonardo always keeps a cool head, even in times of crisis. Edward thinks he nags too much.

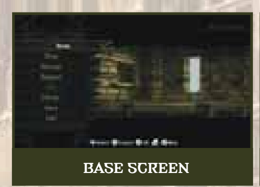
Basic Rules

Fire Emblem: Radiant Dawn is a tactical role-playing game set in a world of grim conflict and dauntless heroes. Choose your warriors, give them your orders, and strike against your enemies to end oppression on the continent of Tellius.

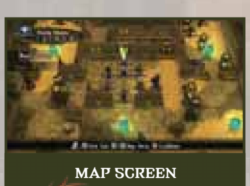
Game Flow

The game is divided into chapters, and you must complete each chapter to progress through the game. Chapters can be broken down into the following stages: Story events, base preparations (which become available in Chapter 4), more story events, combat preparations, actual combat, completion or failure of map objectives, and end of chapter. Map objectives vary from chapter to chapter. The conditions screen →P17 shows the current objective.

Base and combat preparations do not appear until Chapter 4.


BASE SCREEN


EVENT SCREEN


MAP SCREEN

Turns

This game is divided into turns. Each turn is made up of phases that occur in the following order: Player phase, Ally phase, Enemy phase, and Other phase. You can give orders to your units during the Player phase only.



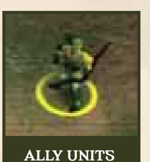
EDWARD
Edward is a member of the Dawn Brigade. While his youth and inexperience tend to make him a reckless swordsman, his sunny disposition makes him hard to dislike. Leonardo tries to teach him a sense of responsibility.



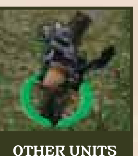
Armies

The individual characters that appear on the map are called units. You can see which army a unit belongs to by looking at the color of the band at its feet. Note that this circle turns gray when a unit has completed an action.


YOUR UNITS


ALLY UNITS

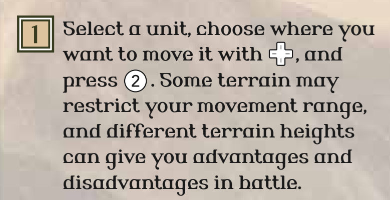

ENEMY UNITS


OTHER UNITS


INACTIVE UNITS

Controlling Units

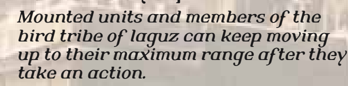
To select a unit, place the cursor over that unit and press ②. Press and hold ① to increase the cursor's speed.



1. Select a unit, choose where you want to move it with ✚, and press ②. Some terrain may restrict your movement range, and different terrain heights can give you advantages and disadvantages in battle.



2. The command menu → P15-16 appears automatically once the unit has moved. From here you can select an action, such as Attack or Shove. When the action is complete, the unit becomes inactive and unavailable until the next Player phase.

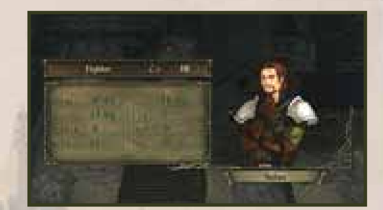

Mounted units and members of the bird tribe of laguz can keep moving up to their maximum range after they take an action.



3. The Player phase ends when all allied units have taken action. To end a Player phase earlier, select End from the map menu →P17.

Leveling Up

As units earn Exp, they gain levels and eventually change classes. Experience points are earned by engaging in combat, using staves, and performing other specific actions. Units automatically gain a level whenever they earn 100 Exp. Most units automatically upgrade to a more powerful class at level 21.



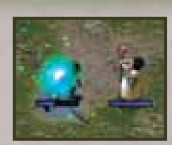
Winning and Losing

When units lose all of their HP (hit points), they vanish from the map. Units who fall in battle are lost forever, but the game goes on. However, if your leader unit is defeated or the victory conditions are not met, your game will end. If this happens, try playing the chapter again using your most recent save data.



RECOVERING HP

There are several ways to recover a wounded unit's HP.



Using Items	Select Items from the unit menu and use an item, like the vulnerary.
Terrain Effects	Ending a turn on certain squares restores some HP automatically at the start of the next Player phase.
Skill Effects	Certain skills →P14 restore HP when specific conditions are met.
Staves and Magic	Certain staves and magic restore HP to allies or steal HP from enemies when used from the unit menu.



Unit Status

While on the map screen, you can display the unit status screen by placing the cursor on a unit and pressing B and 1 simultaneously. Scroll through the windows with ✚.

Press B and 1 simultaneously to display the help window for items that are not explained here.

Status Screen

The top part of the screen shows basic data about the unit. An arrow in the background shows the unit's current biorhythm status.



The First Status Page

The unit's abilities and inventory appear on the first page. Abilities increase as the unit gains levels. Items come from various sources, such as the merchants in the base camp, story events, defeated enemies, or treasure chests.



Abilities

Items

Almost all items have a set number of times they can be used, and this number decreases with each usage. When the number reaches 0, the item breaks and can no longer be used.

If you attack and miss with a sword or other melee weapon, the number of times that weapon can be used will not decrease. If you attack and miss with a magic tome or bow, however, the number will decrease.

The Second Status Page

Additional statistics such as movement range, weight, current condition, and weapon level appear on this page. In the case of laguz →P21, the transformation gauge also appears.



Weapon Level

This displays the types of weapons, magic, and staves that a unit can use, along with the corresponding weapon levels. Weapon levels increase when the item is used a set number of times. Weapon levels are as follows (from worst to best): E > D > C > B > A > S.

Transformation Gauge

Laguz do not use weapons, relying instead on natural combat skills. However, laguz can attack only while in animal form. The transformation gauge rises at the beginning of each turn when a laguz is in human form and drops each turn when he or she is in animal form. When the gauge is empty, units revert back to human form.

The Third Status Page

This page details any skills and support relationships the unit might have.



Skills

These are the unit's special abilities. Select Manage in the base menu →P18 to add or remove skills. Note, however, that locked skills are intrinsic to that unit and cannot be removed.

Support

Any unit that shares a support relationship with this unit appears here. Also shown here are the support level they share (C, B, A, with A being the best) and the bonuses they each receive when they are within three spaces of each other.

The Fourth Status Page

The unit's associations and biorhythm appear on the final page.



Associations

Biorhythm

Shows the unit's emotional and physical well-being. Biorhythm influences the unit's combat effectiveness.



Command Menu

When a unit finishes moving, the command menu appears. Select an action from the menu for your unit to take. The commands available vary with the unit's type and conditions.

Select Guide from the map menu →P17 to see details on each command.

Regular Commands

Attack	The command to choose for glorious combat. Select a weapon to use, then choose a target. The battle is joined, and the two units attack one another. There are three types of attacks, each with different ranges: direct, indirect, and long range. 
Staff	Use a staff. Staves usually heal allies.
Shove	Slam into another unit, pushing it one space over. Units can shove only units whose Wt (weight) does not exceed their own by more than two. *Mounted units cannot shove.*
Rescue	Pick up an Ally, Partner, or Other unit and have it travel with you in safety. A unit can rescue another only if the rescued unit's Wt (weight) is at least two less than the rescuing unit's weight. *A rescued unit can't be attacked, but the speed and skill of the rescuing unit is reduced by half.*
Drop	Place a rescued unit in an adjacent space. *Dropped units cannot act on the turn they are dropped.*
Give Take	Transfer a rescued unit to an adjacent unit. *The rescued unit can be given or taken only if its Wt (weight) is at least two less than the receiving unit's.*
Item	Equip, use, or discard items from the unit's inventory. *Items that cannot be accessed are grayed out.*
Trade	Swap items with an adjacent allied unit.
Wait	End this unit's actions for this turn.

Conditional Commands

These commands appear only when circumstances allow.

Talk	Speak with a unit in an adjacent space. Talking lets you gain new allies and gather important information.
Visit	Enter certain homes--you might be shown some hospitality. *Move fast, though; enemy thieves, bandits, and berserkers will destroy unguarded houses.*
Door Chest	Unlock an adjacent door or chest with a key. *Thieves can open locks without keys.*
Order	This command can be used only by the leader unit. Units that do not receive specific commands from the player will follow these orders.
Direct	This command can be used only by the leader unit. Partner units will move according to the leader's directions during the Partner phase.
Seize	Choose this command to clear the map when the leader reaches certain squares.
Escape	Use this when a unit moves onto a space that allows him or her to flee the battle. If the leader unit escapes, the map is cleared.
Arrive	Use this when one of your units moves onto a target space to clear the map.
Steal	Steal an item or unequipped weapon from an adjacent enemy unit. *A unit's strength and speed may prevent it from stealing some items.*
Galdr	Choose a galdr to use. Galdrar are magical chants that can aid your other units in various ways.



IZUKA
Scholar and court naturalist for the late King Ashnard of Daein, Izuka was held in high regard for his research and development of living weapons. He has been missing since the war with Crimea.



Map Menu

Press Ⓐ on the map screen to display the map menu. The map menu contains essential commands for progressing through the game.

Map Menu Commands

On the map menu, you can choose from the following commands.



Unit	View eight pages of data for all deployed units. Use the cursor to select a data category, and press ② to sort.
Guide	Watch in-game tutorials. New tutorials become available as you progress. They contain information on rules and controls, as well as fundamental strategic advice.
Options	Adjust a variety of game settings. *Select this to switch between horizontal and vertical modes for the Wii Remote.*
Suspend	Select Suspend to create a temporary save file during battle and exit the game. *Available in hard mode only* →P9
Battle Save	Available only in Easy and Normal modes, this command allows you to create save data midbattle. When you create a new battle save, the previous battle-save data is overwritten. Battle save differs from the Suspend command used in Hard mode in that battle-save data is not erased when you use it to continue playing.
End	Select End to end the player phase of a turn.

BATTLE CONDITIONS

Press ⊕ on the map screen to display the battle conditions. This screen shows information about the deployed armies as well as a scaled-down map of the battlefield. Press ② here to see the victory conditions and other information.



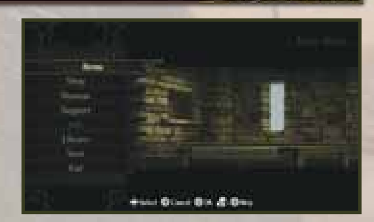


Base & Combat Preparation Menus

Before a battle, you can manage your army from either the base menu or the combat-preparation menu. The base menu becomes available after Chapter 4.

Base Menu

In the base, you can check your units and make sure they are properly equipped before a fight. If you want more information about the base options, use the in-game help window (B + ①).



Awarding Experience

Choose Manage from the base menu to make your units stronger. Select Award Exp to distribute bonus experience points, gained when you complete chapters, to your units. Select Skills to assign skills gained from certain items →P14 or remove and reassign pre-existing skills.

You cannot remove locked skills.
You can assign only as many skills as the unit's skill capacity allows.



Combat Preparation Menu

The combat-preparation menu appears on the map screen before a battle, and allows you to manage your army and change a variety of options. Use the in-game help window (B + ①) if you want more details about the menu.





Unit Types

The world of Fire Emblem: Radiant Dawn is populated by two races: the beorc and the laguz. However, units of the same race have different abilities and weapon preferences, depending on their class. You will need to take the strengths of the different classes into account before battle so that you can be prepared for anything.

Beorc and Laguz

Your units will be either beorc or laguz. The beorc, whose name means "children of wisdom," use weapons and magic in battle. The laguz, whose name means "children of strength," transform into beasts or birds during battle and attack with razor-sharp claws and talons.

BEORC UNITS

Light Mage	Micaiah is the only light mage in the game. She specializes in light magic, which is strong against dark magic but weak against fire, thunder, and wind.
Light Sage	A light mage who has changed classes. Can use staves as well as light magic.
Myrmidon	A unit devoted to the study of the sword. Has excellent skill and speed, but low defense.
Sword Master	A myrmidon who has changed classes. Frequently ends battles with a single, terrible blow.
Soldier	A unit specialized in spears and lances. Extremely well-rounded, with no particular weaknesses.
Halberdier	A soldier who has changed classes. Veteran of many battles, a solid and reliable fighter.
Fighter	A robust unit specializing in axes. High HP and strength, but poor defense.
Warrior	A fighter who has changed classes. Can use crossbows as well as axes.
Archer	A unit specializing in bows. Cannot engage in direct combat.
Sniper	An archer who has changed classes. Can use crossbows as well as bows.
Armored Lance Armored Axe Armored Sword	Units whose sturdy armor gives great defense. Weapon specialization is denoted by class.
General	An armored unit that has changed classes. Lance generals use lances and axes, axe generals use axes and swords, and sword generals use swords and axes.
Thief	A light-footed unit that can steal enemies' items and open locks. Fights using concealable weapons such as knives and daggers.
Rogue	A thief who has changed classes. Speed is unrivaled, but other stats suffer for it.
Bandit	Rampaging axe-wielders who destroy houses and villages. High HP and strength, but poor defense.
Mage	Units that wield the three forms of elemental magic. Specialists are called fire, thunder, or wind mages.
Sage	A mage who has changed classes. There are fire, thunder, and wind sages.
Priest	A unit that aids allies with the power of holy staves. Unable to attack, but can counterattack with staves.
Bishop	A priest who has changed classes. Can use light magic as well as staves.
Axe Knight Bow Knight Lance Knight Sword Knight	A mounted unit with exceptional mobility. Weapon specialization is denoted by unit type.
Axe Paladin Blade Paladin Bow Paladin Lance Paladin	A knight who has changed classes. Weapon specialization is denoted by unit type.
Pegasus Knight	A mounted unit that rides a pegasus and wields lances. Flight gives outstanding mobility, but makes the unit vulnerable to bows and wind magic.
Falconknight	A pegasus knight who has changed classes. Can use swords as well as lances.
Dracoknight	A mounted unit that rides a wyvern and wields axes. Wyverns are tough and mobile, but vulnerable to magic, especially thunder.
Dragonmaster	A dracoknight who has changed classes. Can use lances as well as axes.

PELLEAS
A young man that Izuka introduces to Micaiah and her friends as the orphaned son of King Ashnard. While he seems gentle and unassuming, his fierce passion drives him to rebuild Daein at any price.

LAGUZ UNITS

The Beast Tribe

	Tigers	A unit that transforms into a tiger to fight. High in strength, but is vulnerable to fire magic.
	Cats	A unit that transforms into a cat to fight. Excels in speed, but is vulnerable to fire magic.
	Wolves	A unit that transforms into a wolf to fight. Possesses great skill, but is vulnerable to fire magic.

The Bird Tribe

	Hawks	A unit that transforms into a hawk to fight. Has great skill and mobility, but is vulnerable to bows and wind magic.
	Ravens	A unit that transforms into a raven to fight. Has great speed and mobility, but is vulnerable to bows and wind magic.

RAFIEL
Prince of Serenes, the lost heron country crushed by the Begnion Empire. Like all heron laguz, he is unable to fight, but he aids his allies by singing magical galdrar of great power.

NAILAH
Queen of the wolf laguz, a clan long thought by the beast tribe to be extinct. She meets Micaiah's party inside ancient ruins in the Desert of Death, the vast waste that stretches across eastern Tellius.

STAFF CREDITS

Producers
Thoru Narihiro
Hitoshi Yamagami

Project Managemant
Masaki Tawara

Director
Taeko Kaneda

Assistant Director
Sachiko Wada

Technical Supervisor
Takafumi Kaneko

Technical Director
Takashi Akiyama

Graphic Chief
Masahiro Higuchi

Map Director
Minoru Noda

2-D Art Director
Daisuke Izuka

Sound Director
Yoshito Hirano

Supervisor (Sound)
Yuka Tsujiyoko

Scenario
Ken Yokoyama

Scenario Assistance
Kouhei Maeda
Suzuyo Umezawa
Yurie Hattori

Main System Programming
Takashi Akiyama

Script & Conversation System Programming
Takafumi Kaneko

Map & Battle System Programming
Susumu Ishihara

Gmap Programming
Yusuke Murakami

Assistant Programming
Naohiro Yasuhara

Level Design
Sachiko Wada
Toyohisa Tanabe(Engines)
Yoshimasa Arita(Engines)
Kenji Imai
Ryuichirou Kouguchi
Yoshihisa Isa
Shingo Igata

Tutorial Design & Script
Makoto Katayama

Character Design
Sachiko Wada
Chie Takaya

Character Illustration
Senri Kita (Engines)

Face Graphic
Senri Kita (Engines)
Mayuko Tsukamoto
Chie Takaya

Unit Design
Daisuke Izuka
Chie Takaya

Battle Unit Work
Masahiro Higuchi
Masayo Shiraogawa
Mayuko Tsukamoto
Chie Kawabe
Sayuri Kobayashi
Madoka Murakami
Shingo Igata

Map Unit Work
Ikuko Nishikawa
Hiroyuki Hayashi
Chie Takaya
Takako Sakai
Mayuko Tsukamoto
Madoka Murakami

Map Design
Minoru Noda
Kyouko Nakazawa
Tsutomu Tei

Battle Field Design
Minoru Noda
Tsutomu Tei

Battle Camera Setting
Koji Kawasaki
Tsutomu Tei

Event Illustration
Daisuke Izuka
Naoko Tukamoto

Background Illustration
Daisuke Izuka
Hiromi Tanaka
Kyouko Nakazawa

Effects Design
Koji Kawasaki
Hiroyuki Tashiro

Layout
Takako Sakai

Event Storyboard
Daisuke Izuka
Koichiro Yamada

Event Script
Makoto Katayama
Ryuichirou Kouguchi
Takanori Hino
Yuji Ohashi
Susumu Ishihara

Event Assistance
Daisuke Nakajima
Koichiro Yamada

Battle Unit Motion
Yuki Takenaka (Proge)
Jitsuo Ishiguro (Proge)
Yuya Yamaguchi (Proge)
Satoru Yamamura (Proge)
Ai Ito (Proge)
Tsubasa Ishida (Proge)
Tetsuya kakumoto (Proge)
Kensuke Morita (Proge)
Satoshi Kishida (Proge)
Kosei Nishimura (Proge)

Movie & Main Composition
Yoshito Hirano

Movie Sound Effect & Main Sound Effect
Saki Haruyama

Composition
Chika Sekigawa
Naoko Mitome
Naoto Miyatake

Sound Effects
Saki Kurata
Masanobu Matsunaga

Song
Toshinori Shmizu
Yoko Fujii
Aoi Tsujiyoko

[Dawn Awakens]
Vocal
Toshinori Shimizu
Noriko Aoki
Lyrics
Ken Yokoyama
Lyrics Support
Yoko Fujii
Music & Arrangement
Yoshito Hirano

Voice Actors
Jason Adkins
Ed Bednarzik
Janet Day
Mik Kuhlman
Lev Liberman
Lani Minella
Jeff Minnerly
James Parker
Joey Pepin

Project Assistance
Masayuki Horikawa

Production Management
Kenji Imai

Publicity
Yusuke Kitanishi
Ryuta Kaimoto

Artwork
Takashi Hosoi
Yoshinori Oda
Yasuo Inoue

Debug
Ryosuke Yamada
Kaori Ando
Super Mario Club

North American Localization Management
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen
Nate Bihldorff

North American Localization
Rich Amtower
Tim O'Leary
Maki Yamane
Robert Heirett
Jonathan Yeckley
Chiko Bird
Dierdre Timmons
Kamalea Kott
Greg Berry
Tyler Carpenter

Special Thanks
Kozo Ikuno
Toshiyuki Nakamura
Kenji Nakajima
Kenji Yamada
Misao Kunizawa
Degital Frontier
Arts Vision
Engines
Proge
TrioDesign

Executive Producer
Ryoichi Kitanishi
Satoru Iwata

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de douze (12) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.





Ce jeu est compatible Dolby Pro Logic II. Afin de pleinement exploiter les effets sonores des jeux ayant le logo Dolby Pro Logic II, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.

Prologue

Trois années ont passé depuis que le royaume au nord de Daein a envahi son voisin Crimea et provoqué une guerre qui a presque anéanti le continent de Tellius.

Les armées de Daein ont été vaincues. Toutefois, après que le peuple de Crimea ait couronné la fille du défunt roi en tant que leur nouvelle reine, ils ont commencé la reconstruction de leur nation en péril. Daein, d'un autre côté, est tombé sous le contrôle du puissant Begnion Empire.

Lentement, chaque nation a fait ses premiers pas vers la guérison, mais comme pour un miroir brisé, on ne peut pas réparer les pots cassés.

Daein, sous la dominance tyrannique de l'armée Begnion, a perdu tout espoir de voir un nouveau jour se lever sur son peuple.

Pour se libérer des griffes oppressantes de Begnion, quelques petits groupes de jeunes révolutionnaires se sont joints à Daein, capitale de Nevassa. Se nommant eux-mêmes Dawn Brigade, ces quelques braves partagent le même but simple de sauver la vie de leurs compatriotes. Leur petit acte de défiance provoque une série d'événements qui secouera le continent entier...

Table des Matières

⚠ *AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE*

Veuillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser quiconque ou d'endommager les objets se trouvant à proximité ou la Télécommande Wii au cas où vous lâcheriez celle-ci accidentellement au cours d'une partie.

Suivez aussi les recommandations suivantes:

- Assurez-vous que chaque joueur attache la dragonne correctement lorsque c'est à son tour de jouer.
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie.
- Essuyez-vous les mains si celles-ci transpirent.
- Faites assez de place autour de vous, dans la pièce où vous jouez, et assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres personnes ou d'objets dans les zones où vous vous déplacez.
- Tenez vous à au moins un mètre de la télévision.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insérerez le Disque de Jeu dans la console pour la première fois, la Wii vérifiera automatiquement que vous avez le menu du système le plus récent et, si nécessaire, un écran de Mise à Jour du Système Wii s'affichera. Appuyez sur OK pour continuer.



Sothe

Sothe est un membre de Dawn Brigade. Il prétend être le frère de Micaiah, mais ils ne se ressemblent pas vraiment. Voleur habile, il manie un poignard très tranchant. Bien qu'il soit dévoué pour la cause de Dawn Brigade, sa priorité principale demeure la protection de Micaiah.

Micaiah

On reconnaît facilement Micaiah par sa chevelure argentée étincelante. Avec sa magie légère et le pouvoir de guérir par le toucher, Micaiah se bat pour Dawn Brigade dans leur guerre contre le Begnion Empire. Avant l'occupation, elle gagnait son pain en tant que diseuse de bonaventure.

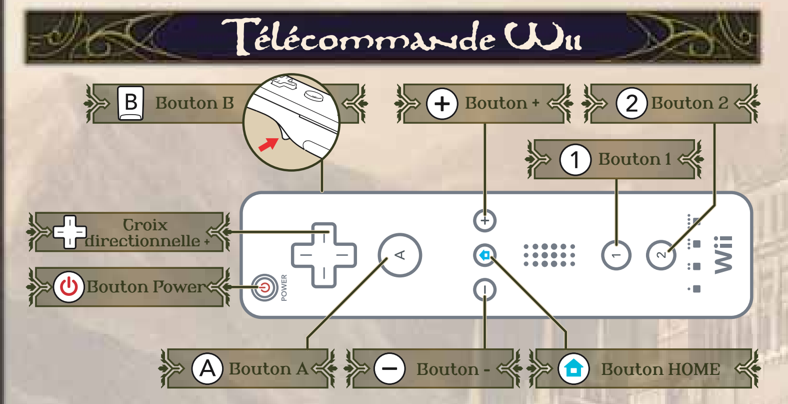


Commandes principales

Ce jeu fonctionne avec la télécommande Wii, la manette classique (vendue séparément) ou la manette GameCube (vendue séparément).

Dans ce mode d'emploi, les commandes par défaut utilisent la télécommande Wii tenue à l'horizontale. Seules les commandes principales pour les autres configurations, comme la télécommande Wii tenue à la verticale, la manette classique et la manette GameCube, sont expliquées ici. Veuillez voir les icônes de bouton dans le jeu pour plus de détails.

Télécommande Wii



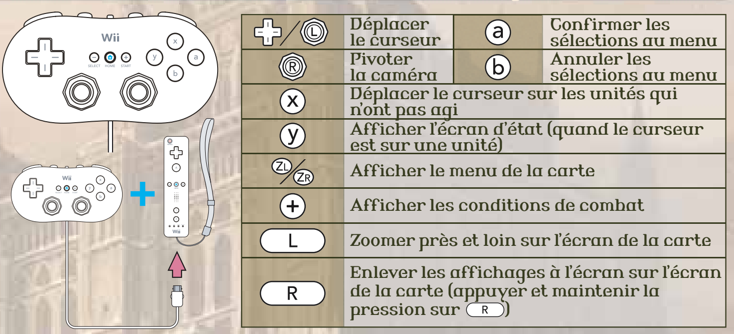
Tenue à l'horizontale

✚	Déplacer le curseur/Choisir des items au menu/Déplacer des unités/(✚ bas + ②) faire défiler les messages rapidement/(✚ haut + ①) déplacer le curseur rapidement.
①	Annuler/Retourner à l'écran précédent
②	Commencer une partie/Confirmer les sélections au menu/Faire défiler les messages/Choisir les unités (placer le curseur sur une unité et appuyer sur ②)
⊕	Commencer une partie/Afficher les conditions de combat/Passer les séquences d'histoire
⊖	Enlever les affichages à l'écran sur l'écran de la carte (appuyer et maintenir la pression sur ⊖)
Ⓐ	Afficher le menu de la carte/Réviser la conversation actuelle
B	(B + ②) Déplacer le curseur sur les unités qui n'ont pas agi (B + ①) Afficher l'écran d'état (quand le curseur est sur une unité) (B + ①) Afficher la fenêtre d'aide (sur certains écrans) (B + ✚) Changer l'angle de la caméra (B + Ⓐ) Zoomer près et loin sur l'écran de la carte

Tenue à la verticale

✚	Déplacer le curseur	⊕	Déplacer le curseur sur les unités qui n'ont pas agi
Ⓐ	Confirmer les sélections au menu	⊖	Afficher l'écran d'état (quand le curseur est sur une unité)
B	Annuler les sélections au menu	①	Afficher les conditions de combat
		②	(② + ①) Afficher l'écran de la carte

Manette classique



✚/Ⓛ	Déplacer le curseur	ⓐ	Confirmer les sélections au menu
Ⓡ	Pivoter la caméra	ⓑ	Annuler les sélections au menu
ⓧ	Déplacer le curseur sur les unités qui n'ont pas agi		
ⓨ	Afficher l'écran d'état (quand le curseur est sur une unité)		
ZL/ZR	Afficher le menu de la carte		
⊕	Afficher les conditions de combat		
L	Zoomer près et loin sur l'écran de la carte		
R	Enlever les affichages à l'écran sur l'écran de la carte (appuyer et maintenir la pression sur R)		

Veuillez consulter le mode d'emploi de la manette classique pour de l'information sur le branchement de la manette classique.

Manette GameCube



Stick/✚	Déplacer le curseur		
A	Confirmer les sélections au menu	Y	Afficher l'écran de l'état
B	Annuler les sélections au menu	Z	Afficher le menu de la carte
X	Déplacer le curseur sur les unités qui n'ont pas agi		
L	Zoomer près et loin sur l'écran de la carte		
R	Enlever les affichages à l'écran sur l'écran de la carte (appuyer et maintenir la pression sur R)		
C	Changer l'angle de la caméra	START/PAUSE	Afficher les conditions de combat

Veuillez consulter le mode d'emploi de la manette GameCube pour de l'information sur le branchement de la manette GameCube.

CHANGER LES MANETTES

- Choisir Options depuis le menu de la carte →P39 pour changer l'orientation de la télécommande Wii entre horizontal et vertical.
- Pour utiliser la manette classique, branchez-la à la télécommande Wii. Pour utiliser la manette GameCube, branchez-la dans la prise 1 pour manette GameCube sur la console Wii.

Commencer

Insérez le disque de jeu Fire Emblem: Radiant Dawn dans la fente pour disque de jeu Wii. Ceci allumera la console Wii.

1 Après avoir allumé la Wii, l'écran de droite apparaîtra. Lisez le texte bien attentivement et appuyez sur Ⓐ pour poursuivre.
Le même écran s'affichera si vous allumez d'abord la console Wii et insérez ensuite le disque de jeu.



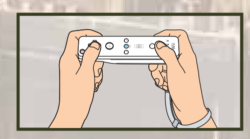
2 Pointez sur la chaîne de disque sur le menu Wii et appuyez sur Ⓐ.
Pointez la télécommande Wii en direction de l'écran pour contrôler le curseur.



3 Pointez sur Start sur l'écran de prévisionnage de la chaîne et appuyez sur Ⓐ.



4 Lorsque l'écran titre s'affiche, tenez la télécommande Wii sur le côté.





Si vous utilisez une manette classique ou une manette GameCube, ou que vous tenez la télécommande Wii à la verticale, voir →P28 pour les commandes principales.

JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Sur l'écran titre, appuyez sur ② pour afficher l'écran du menu. Suivez les instructions à l'écran pour créer un fichier de jeu. (Pour créer un fichier de jeu, il doit y avoir au moins 6 blocs libres dans la mémoire de la Wii.) Quand le fichier a été créé, choisissez New Game et ensuite No Data. Finalement, choisissez le niveau de difficulté et vous êtes prêt à jouer !
Veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii pour de l'information sur l'effacement des fichiers sur la mémoire de la Wii.

L'écran du menu

Quand vous avez un fichier de sauvegarde, vous verrez les options listées ici. (Quelques-unes des options suivantes ne seront pas toujours présentes.)

Resume Chapter	Reprendre une partie depuis des données de sauvegarde suspendues.
Start Chapter	Commencer ou reprendre une partie depuis les données de sauvegarde.
Copy File	Copier les données de sauvegarde sur un autre fichier.
Delete File	Effacer un fichier de données de sauvegarde.
New Game	Commencer une nouvelle partie.
Extras	Vérifier les fonctions bonus (Extras apparaîtra après que vous aurez sauvegardé une partie).

Niveau de difficulté

Choisissez parmi trois niveaux de difficulté du jeu : Easy (facile), Normal et Hard (difficile). Nous recommandons Easy pour les joueurs qui sont nouveaux à la série Fire Emblem.

Importer des données de sauvegarde de Fire Emblem: Path of Radiance



Si vous avez complété Fire Emblem: Path of Radiance, vous pouvez importer vos données de jeu complétées, ou « Clear Data », dans Fire Emblem: Radiant Dawn. Avant de commencer une nouvelle partie, insérez la carte mémoire Nintendo GameCube qui contient les données complétées de Fire Emblem: Path of Radiance dans la fente A pour carte mémoire GameCube de la console Wii. Choisissez New Game depuis l'écran du menu, puis choisissez No Data. Suivez les instructions à l'écran pour charger vos données complétées. Importer des données complétées améliore de plusieurs façons votre expérience de jeu.



Sauvegarder votre partie

Il existe deux façons de base pour sauvegarder vos progrès : Save et Suspend. Vous pouvez avoir jusqu'à six fichiers sauvegardés, mais vous pouvez interrompre un seul fichier à la fois. Si vous jouez dans les modes de difficulté Easy ou Normal, Battle Save remplacera Suspend sur le menu (voir ci-dessous).

Si vous éteignez la console pendant la sauvegarde, vos données de sauvegarde pourraient être corrompues et la console pourrait ne pas bien fonctionner.

Sauvegarde (Save)

Vous pouvez sauvegarder la partie dans les cas ci-dessous. Pour reprendre la partie, choisissez Start Chapter et choisissez un fichier de sauvegarde. Vous pouvez charger plusieurs fois le même fichier de données de sauvegarde.



Après avoir terminé un chapitre	L'écran de sauvegarde des données s'affichera automatiquement après que vous ayez complété une carte. Choisissez simplement un fichier et sauvegardez vos progrès.
Dans le menu de la base	Le commandement Save s'affichera sur le menu de la base. Choisissez-le pour vous rendre à l'écran des données de sauvegarde.
Sur le menu de préparation au combat →P40	Le commandement Save s'affichera sur le menu de préparation au combat. Choisissez-le pour vous rendre à l'écran des données de sauvegarde.
Pendant un combat →P39	Dans les modes de difficulté Easy et Normal, le commandement Battle Save s'affichera sur le menu de la carte. Choisissez-le pour vous rendre à l'écran des données de sauvegarde.

Interrompre (Suspend)

Dans le mode Hard, vous pouvez créer un fichier de sauvegarde temporaire mi-chapitre en choisissant Suspend depuis le menu de la carte →P39 pendant la phase joueur →P33. Ensuite, confirmez la décision. Pour reprendre la partie, choisissez Resume Chapter depuis l'écran du menu de fichier.

Les données en suspens ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Choisir Resume Chapter, Start Chapter ou New Game effacera automatiquement vos données en suspens.

LEONARDO
Leonardo est un membre de Dawn Brigade. Il rêve de devenir un archer maître et il s'entraîne sans cesse. Sérieux et attentionné, Leonardo garde toujours son sang froid, même en période de crise. Edward trouve qu'il mégère trop.

Règles principales

Fire Emblem: Radiant Dawn est un jeu de rôle tactique prenant place dans un monde de conflits mortels et de héros intrépides. Choisissez vos guerriers, donnez leur vos ordres et attaquez les ennemis pour mettre fin à l'oppression qui règne sur le continent de Tellius.

Débit du jeu

Ce jeu est divisé en chapitres et vous devez compléter chacun des chapitres pour progresser dans le jeu. Les chapitres peuvent être divisés selon les étapes suivantes : Événements, préparations de la base (qui devient disponible dans le Chapitre 4), plus d'événements, préparations au combat, combat actuel, complétion ou défaite des objectifs de la carte et fin du chapitre. Les objectifs de la carte varient de chapitre en chapitre. L'écran des conditions →P39 illustre l'objectif actuel.

La préparation au combat et la préparation de la base n'apparaissent pas avant le Chapitre 4.


ÉCRAN DE LA BASE


ÉCRAN DES ÉVÉNEMENTS


ÉCRAN DE LA CARTE

Tours

Ce jeu est divisé en tours. Chaque tour est composé d'étapes qui ont lieu dans l'ordre suivant : Player phase (phase joueur), Ally phase (phase allié), Ennemy phase (phase ennemi) et Other phase (autre phase). Vous pouvez donner des ordres à vos unités pendant la phase joueur seulement.



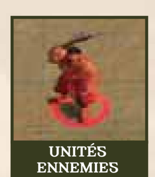
EDWARD
Edward est un membre de Dawn Brigade. Bien que son jeune âge et son inexpérience font de lui un épéiste intrépide, il est difficile de ne pas l'aimer à cause de son côté joyeux. Leonardo essaie de lui enseigner le sens des responsabilités.

Armées

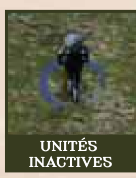
Les personnages individuels qui apparaissent sur la carte sont appelés les unités (units). Vous pouvez voir à quelle armée appartient une unité en regardant la couleur du cercle à ses pieds. Notez que le cercle devient gris quand une unité a complété une action.


VOS UNITÉS


UNITÉS ALLIÉES

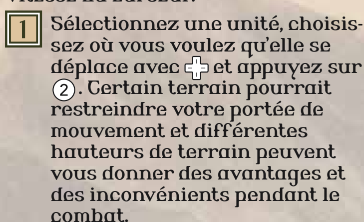

UNITÉS ENNEMIES


AUTRES UNITÉS

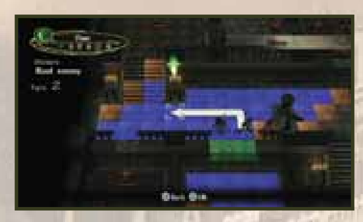

UNITÉS INACTIVES

Contrôler les unités

Pour sélectionner une unité, placez le curseur sur cette unité et appuyez sur ②. Appuyez et maintenez la pression sur ① pour augmenter la vitesse du curseur.



1 Sélectionnez une unité, choisissez où vous voulez qu'elle se déplace avec ✚ et appuyez sur ②. Certain terrain pourrait restreindre votre portée de mouvement et différentes hauteurs de terrain peuvent vous donner des avantages et des inconvénients pendant le combat.



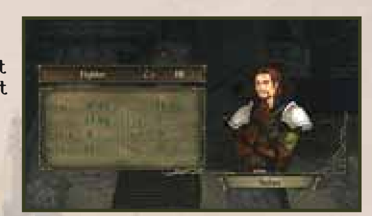
2 Le menu des commandements →P37-38 s'affiche automatiquement quand l'unité a bougé. D'ici, vous pouvez choisir une action, comme Attack ou Shove. Quand l'action est complétée, l'unité devient inactive et non disponible jusqu'à la prochaine phase joueur.
Les unités à dos d'animal et les membres de la bird tribe de laguz peuvent continuer à bouger jusqu'à leur portée maximale après avoir fait une action.



3 La phase joueur se termine quand toutes les unités alliées ont agi. Pour terminer la phase joueur plus tôt, choisissez End depuis le menu de la carte →P39.



Augmenter de niveau



Alors que les unités gagnent de l'expérience (Exp), elles augmentent de niveau et changent éventuellement de classe. Les points d'expérience sont ramassés en combattant, en utilisant des staves et en faisant d'autres actions spécifiques. Les unités augmenteront automatiquement d'un niveau quand elles auront ramassé 100 Exp. La plupart des unités augmentent automatiquement à une classe plus puissante au niveau 21.

Gagner et perdre



Quand les unités perdent tout leur HP (Points de coups), ils disparaissent de la carte. Les unités qui échouent le combat sont perdues à jamais, mais la partie se poursuit. Toutefois, si votre unité en tête est vaincue ou que les conditions de victoire ne sont pas remplies, votre partie se terminera. Si cela se produit, essayez de rejouer ce chapitre en utilisant vos données de sauvegarde les plus récentes.

AUGMENTER SON HP

Il existe plusieurs façons d'augmenter le HP d'une unité blessée.



Utiliser des objets	Choisir des objets depuis le menu des unités et utiliser un objet comme le vulnerary.
Effets de terrain	Terminer un tour sur certains carrés rétablit un peu de HP automatiquement au début de la prochaine phase joueur.
Effets d'habileté	Certaines habiletés →P36 rétablissent le HP quand des conditions spécifiques ont été remplies.
Staves et magie	Certains staves et magie rétablissent le HP des alliés ou volent le HP des ennemis quand ils sont utilisés depuis le menu des unités.



État de l'unité

Quand vous êtes sur l'écran de la carte, vous pouvez afficher l'écran d'état de l'unité en plaçant le curseur sur une unité et en appuyant sur B et 1 en même temps. Faites défiler le texte sur les fenêtres avec ✚ .

Appuyez sur B et 1 en même temps pour afficher la fenêtre d'aide pour les items qui ne sont pas expliqués ici.

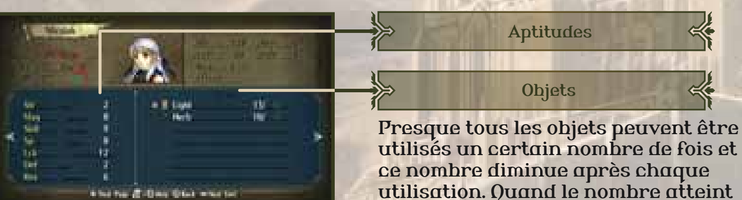
Écran d'état

La partie supérieure de l'écran affiche les données de base au sujet de l'unité. Une flèche dans l'arrière plan montre l'état biorythme actuel de l'unité.



La première page d'état

Les aptitudes et l'inventaire de l'unité s'affichent sur la première page. Les aptitudes augmentent à mesure que l'unité augmente de niveau. Les objets proviennent de sources variées, comme les marchands dans le camp de la base, les événements de l'histoire, les ennemis vaincus ou les coffres aux trésors.



Presque tous les objets peuvent être utilisés un certain nombre de fois et ce nombre diminue après chaque utilisation. Quand le nombre atteint 0, l'objet se brise et ne peut plus être utilisé.

Si vous attaquez et que vous ratez avec une épée ou d'autres armes de mêlée, le nombre de fois que vous pouvez utiliser cette arme ne diminuera pas. Toutefois, si vous attaquez et que vous ratez avec un volume de magie ou un arc, le nombre diminuera.

La deuxième page d'état

Les statistiques supplémentaires comme la portée de mouvement, le poids, la condition actuelle et le niveau d'arme s'affichent sur cette page. Dans le cas de laguz →P43, la jauge de transformation s'affichera aussi.



Niveau d'arme

Ceci affiche les types d'armes, la magie et les staves qu'une unité peut utiliser, de même que les niveaux d'armes. Les niveaux d'armes augmentent quand l'objet est utilisé un certain nombre de fois. Les niveaux d'armes sont les suivants (du pire au meilleur) : E > D > C > B > A > S.

Jauge de transformation

Laguz n'utilise pas d'armes. Ils utilisent plutôt les habiletés naturelles de combat. Toutefois, les laguz peuvent seulement attaquer lorsqu'ils sont sous la forme animale. La jauge de transformation augmente au début de chaque tour quand un laguz est sous la forme humaine et diminue chaque tour quand il ou elle est sous la forme animale. Quand la jauge est vide, les unités reviennent sous la forme humaine.

La troisième page d'état

Cette page détaille toutes les habiletés et les relations de soutien que l'unité possède.



Habiletés

Ce sont les aptitudes spéciales de l'unité. Choisissez Manage sur le menu de la base →P40 pour ajouter ou enlever des habiletés. Veuillez noter, toutefois, que les habiletés verrouillées sont intrinsèques à cette unité et ne peuvent pas être enlevées.

Soutien

Toute unité qui partage une relation de soutien avec cette unité est affichée ici. Aussi affichés ici sont le niveau de soutien qu'ils partagent (C, B, A, avec A étant le meilleur) et les bonus que chacun a reçu quand ils sont à moins de trois espaces de chacun.

La quatrième page d'état

Les associations et le biorythme de l'unité sont affichés sur la dernière page.



Associations

Biorythme

Affiche le bien-être émotionnel et physique de l'unité. Le biorythme influence l'efficacité au combat de l'unité.



Menu des commandements

Quand une unité a fini de bouger, le menu des commandements s'affiche. Choisissez une action à prendre pour votre unité depuis le menu. Les commandements disponibles varieront selon le type d'unité et les conditions.

Choisissez Guide depuis le menu de la carte →P39 pour voir des détails sur chaque commandement.

Commandements réguliers

Attack	Le commandement à choisir pour un combat glorieux. Choisissez une arme à utiliser, puis choisissez une cible. Le combat est joint et les deux unités s'attaquent. Il existe trois types d'attaques, chacune ayant des portées différentes : directe, indirecte et longue portée. 
Staff	Utilisez un staff. Les staves guérissent habituellement les alliés.
Shove	Foncez sur une autre unité, la poussant d'un espace. Les unités peuvent seulement pousser les unités dont le poids (Wt) ne dépasse pas le leur par plus de deux. *Les unités à dos d'un animal ne peuvent pas faire cette action.*
Rescue	Prenez un allié, un partenaire ou une autre unité et faites-le voyager avec vous en toute sécurité. Une unité peut en sauver une autre seulement si le poids (Wt) de l'unité est moins de deux du leur. *Une unité sauvée ne peut pas être attaquée, mais la vitesse et l'habileté de l'unité qui vient à la rescousse sont réduites de moitié.*
Drop	Placez une unité sauvée dans un espace adjacent. *Les unités placées ne peuvent pas agir durant le même tour qu'elles ont été placées.*
Give Take	Transférez une unité sauvée dans un espace adjacent. *L'unité sauvée peut être prise ou donnée seulement si son poids (Wt) est moins de deux de celui de l'unité qui reçoit.*
Item	Équipez, utilisez ou enlevez des objets de l'inventaire de l'unité. *Les objets ne peuvent pas être touchés s'ils sont en gris.*
Trade	Échangez des objets avec une unité alliée adjacente.
Wait	Terminez les actions de l'unité pour ce tour.

Commandements de condition

Ces commandements apparaissent seulement selon certaines circonstances.

Talk	Parlez à une unité dans l'espace adjacent. Parler vous permet de gagner de nouvelles aptitudes et de rassembler de l'information importante.
Visit	Entrez dans certaines maisons. On pourrait démontrer de l'hospitalité. *Par contre, bougez rapidement; les thiefs ennemis, les bandits et les bersekers détruiront les maisons sans gardien..*
Door Chest	Déverrouillez la porte ou le coffre adjacent avec une clé. *Les voleurs peuvent les déverrouiller sans clé.*
Order	Ce commandement peut être utilisé seulement par l'unité en tête. Les unités qui ne reçoivent pas de commandements spécifiques du joueur suivront ces ordres.
Direct	Ce commandement peut être utilisé seulement par l'unité en tête. Les unités partenaires se déplaceront selon la direction du leader pendant la phase joueur.
Seize	Choisissez ce commandement pour compléter la carte quand le leader atteint certains carrés.
Escape	Utilisez ceci quand une unité se déplace sur un espace qui lui permet de s'échapper du combat. Si l'unité en tête s'échappe, la carte est complétée.
Arrive	Utilisez ceci quand une de vos unités se déplace sur un espace cible pour compléter la carte.
Steal	Volez un objet ou une arme non équipée de l'unité ennemie adjacente. *La vitesse et la force d'une unité pourraient vous empêcher de voler certains objets.*
Galdr	Choisissez un galdr à utiliser. Les galdrar sont des chants magiques qui peuvent aider vos autres unités de plusieurs façons.



IZUKA

Savant et naturaliste de cour pour le défunt King Ashnard de Daein, Izuka est très respecté pour sa recherche et son développement des armes vivantes. Il a disparu depuis la guerre avec Crimea.

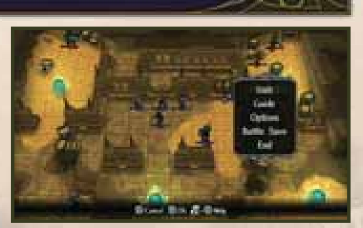


Menu de la carte

Appuyez sur Ⓐ à l'écran de la carte pour afficher le menu de la carte. Le menu de la carte contient des commandements essentiels qui vous permettront de progresser dans la partie.

Commandements du menu de la carte

Sur le menu de la carte, vous pouvez choisir parmi les commandements suivants.



Unit	Consultez les huit pages de données pour toutes les unités déployées. Utilisez le curseur pour choisir une catégorie de données et appuyez sur ② pour trier.
Guide	Regardez les tutoriels du jeu. À mesure que vous progressez, de nouveaux tutoriels s'afficheront. Ils contiennent de l'information sur les règles et les commandes, de même que des conseils stratégiques fondamentaux.
Options	Ajustez une variété de paramètres de jeu. *Choisissez ceci pour changer entre le mode vertical et le mode horizontal pour la télécommande Wii.*
Suspend	Choisissez Suspend pour créer un fichier de sauvegarde temporaire pendant un combat et sortir du jeu. *Disponible dans le mode hard seulement.* → P31
Battle Save	Disponible seulement dans les modes Easy et Normal, ce commandement vous permet de créer des données de sauvegarde au milieu d'un combat. Quand vous créez une nouvelle sauvegarde de combat, les données précédentes de sauvegarde de combat seront écrasées. La sauvegarde de combat diffère du commandement Suspend utilisé dans le mode Hard dans le sens que les données de sauvegarde de combat ne sont pas effacées quand vous l'utilisez pour continuer de jouer.
End	Choisissez End pour terminer la phase joueur d'un tour.

CONDITIONS DE COMBAT

Appuyez sur ⊕ sur l'écran de la carte pour afficher les conditions de combat. Cet écran montre de l'information sur les armées déployées de même qu'une carte réduite du champ de bataille. Appuyez sur ② ici pour voir les conditions de victoire et d'autre information.



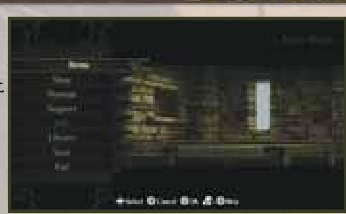


Menus de la base & de préparation au combat

Avant le combat, vous pouvez gérer votre armée depuis le menu de la base ou le menu de préparation au combat. Le menu de la base sera disponible dès le Chapitre 4.

Menu de la base

Dans la base, vous pouvez vérifier vos unités et vous assurer qu'elles sont bien équipées avant une bataille. Si vous voulez plus d'information au sujet des options de la base, utilisez la fenêtre d'aide du jeu (B + ①).



Expérience gratifiante

Choisissez Manage depuis le menu de la base pour rendre vos unités plus fortes. Choisissez Award Exp pour distribuer des points d'expérience bonus, obtenus quand vous terminez un chapitre, à vos unités. Choisissez Skills pour assigner des habiletés obtenues de certains objets →P36 ou enlever et réassigner des habiletés préexistantes.



Vous ne pouvez pas enlever des habiletés verrouillées . Vous pouvez assigner seulement un certain nombre d'habiletés selon la capacité d'habileté permise pour l'unité.

Menu de préparation au combat

Le menu de préparation au combat s'affiche sur l'écran de la carte avant un combat et vous permet de gérer votre armée et de modifier une variété d'options. Utilisez la fenêtre d'aide du jeu (B + ①) si vous voulez plus de détails au sujet du menu.





Types d'unités

Le monde de Fire Emblem: Radiant Dawn est peuplé de deux races : les beorc et les laguz. Toutefois, les unités de la même race possèdent des habiletés et des préférences d'armes différentes, selon leur classe. Vous devrez considérer les différentes classes avant un combat afin de bien être préparé pour toute éventualité.

Beorc et laguz

Vos unités seront des beorc ou des laguz. Les beorc, dont le nom signifie « enfants de la sagesse », utilisent des armes et de la magie lors des combats. Les laguz, dont le nom signifie « enfants de la force », se transforment en bêtes ou en oiseaux durant les combats et attaquent avec des griffes et des talons extrêmement tranchants.

UNITÉS BEORC

	Light Mage	Micaiah est la seule light mage dans le jeu. Elle se spécialise en magie légère, qui est puissante contre la magie noire, mais faible contre le feu, le tonnerre et le vent.
	Light Sage	Un light sage qui a changé de classe. Peut utiliser les staves de même que la magie légère.
	Myrmidon	Une unité dévouée à l'étude de l'épée. Possède une habileté et une vitesse excellentes, mais une défense faible.
	Sword Master	Un myrmidon qui a changé de classe. Termine souvent les combats par un seul coup terrible.
	Soldier	Une unité spécialisée dans les pointeaux et les lances. Très bien balancée, sans aucune faiblesse particulière.
	Halberdier	Un soldier qui a changé de classe.Vétéran de plusieurs combats, un combattant solide et fiable.
	Fighter	Une unité robuste spécialisée dans les haches. HP et puissance élevés, mais une défense faible.
	Warrior	Un fighter qui a changé de classe. Peut utiliser les arbalètes de même que les haches.
	Archer	Une unité spécialisée dans les arcs. Ne peut pas participer à des combats directs.
	Sniper	Un archer qui a changé de classe. Peut utiliser des arbalètes de même que les arcs.
	Armored Lance Armored Axe Armored Sword	Unités dont l'armure robuste offre une excellente défense. La spécialisation des armes est notée par classe.
	General	Une unité blindée qui a changé de classe. Les lance generals utilisent les lances et les haches, les axe generals utilisent les haches et les épées, et les sword generals utilisent les épées et les haches.
	Thief	Une unité sournoise pouvant voler les objets des ennemis et déverrouiller les serrures. Les combats se font avec des armes comme les couteaux et les poignards.
	Rogue	Un thief qui a changé de classe. Sa vitesse est imbattable, mais d'autres statistiques en souffrent.
	Bandit	Ils brandissent les haches violemment pour détruire des maisons et des villages. HP et force élevés, mais une défense faible.
	Mage	Unités qui maîtrisent les trois formes de magie élémentaire. Les spécialistes sont appelés mages du feu, du tonnerre et du vent.
	Sage	Un mage qui a changé de classe. Il y a des sages du feu, du tonnerre et du vent.
	Priest	Une unité qui aide les alliés avec le pouvoir de leurs staves bénits. Incapable d'attaquer, mais capable de contre-attaquer avec des staves.
	Bishop	Un priest qui a changé de classe. Peut utiliser la magie légère de même que les staves.
	Axe Knight Bow Knight Lance Knight Sword Knight	Une unité à dos d'un animal avec une mobilité exceptionnelle. La spécialisation des armes est notée par classe.
	Axe Paladin Blade Paladin Bow Paladin Lance Paladin	Un knight qui a changé de classe. La spécialisation des armes est notée par classe.
	Pegasus Knight	Une unité à dos d'un animal qui se promène à dos de pegasus et qui manie des lances. Le vol lui donne une mobilité épatante, mais rend l'unité vulnérable aux arcs et à la magie du vent.
	Falconknight	Un pegasus knight qui a changé de classe. Peut utiliser des épées de même que des lances.
	Dracoknight	Une unité qui se promène à dos de wyvern et manie des haches. Les wyverns sont forts et mobiles, mais sont vulnérables à la magie, celle du tonnerre en particulier.
	Dragonmaster	Un dracoknight qui a changé de classe. Peut utiliser des lances de même que des haches.

PELLEAS
Un jeune homme que Izuka a présenté à Micaiah et ses amis en tant que le fils orphelin de King Ashnard. Malgré son air doux et sans prétention, sa passion féroce le pousse à reconstruire Daein à n'importe quel prix.

UNITÉS LAGUZ

■ The Beast Tribe

Tigers	Une unité qui se transforme en tigre pour combattre. Très forte, mais est vulnérable à la magie du feu.
Cats	Une unité qui se transforme en félin pour combattre. Excelle en vitesse, mais est vulnérable à la magie du feu.
Wolves	Une unité qui se transforme en loup pour combattre. Possède des habiletés superbes, mais est vulnérable à la magie du feu.

■ The Bird Tribe

Hawks	Une unité qui se transforme en faucon pour combattre. Possède des habiletés et une mobilité superbes, mais est vulnérable aux arcs et à la magie du vent.
Ravens	Une unité qui se transforme en corbeau pour combattre. Possède une vitesse et une mobilité superbes, mais est vulnérable aux arcs et à la magie du vent.

RAFIEL

Prince de Serenez, le pays du héron perdu détruit par le Begnion Empire. Comme tous les heron laguz, il est incapable de combattre, mais il aide ses alliés en chantant un galdrar magique d'une merveilleuse puissance.

NAILAH

Reine de wolf laguz, un clan que la beast tribe a longtemps cru disparu. Elle rencontre le groupe de Micaiah dans les ruines anciennes de Desert of Death, la grande étendue qui s'étend jusqu'à l'est de Tellius.

CRÉDITS DU PERSONNEL

Producteurs
Thoru Narihiro
Hitoshi Yamagami

Gérance du projet
Masaki Tawara

Directeur
Taeko Kaneda

Directeur adjoint
Sachiko Wada

Superviseur technique
Takafumi Kaneko

Directeur technique
Takashi Akiyama

Chef graphique
Masahiro Higuchi

Directeur de la carte
Minoru Noda

Directeur de l'art 2D
Daisuke Izuka

Directeur au son
Yoshito Hirano

Superviseur (Son)
Yuka Tsujiyoko

Scénario
Ken Yokoyama

Assistance au scénario
Kouhei Maeda
Suzuyo Umezawa
Yurie Hattori

Programmation du système principal
Takashi Akiyama

Script & Programmation du système de conversation
Takafumi Kaneko

Carte & Programmation du système de combat
Susumu Ishihara

Programmation Gmap
Yusuke Murakami

Assistance à la programmation
Naohiro Yasuhara

Design niveau
Sachiko Wada
Toyohisa Tanabe(Engines)
Yoshimasa Arita(Engines)
Kenji Imai
Ryuichirou Kouguchi
Yoshihisa Isa
Shingo Igata

Design du tutoriel & Script
Makoto Katayama

Design des personnages
Sachiko Wada
Chie Takaya

Illustrations des personnages
Senri Kita (Engines)

Graphique surface
Senri Kita (Engines)
Mayuko Tsukamoto
Chie Takaya

Design des unités
Daisuke Izuka
Chie Takaya

Travail sur les unités de combat
Masahiro Higuchi
Masayo Shiraogawa
Mayuko Tsukamoto
Chie Kaw abe
Sayuri Kobayashi
Madoka Murakami
Shingo Igata

Travail sur les unités de carte
Ikuko Nishikawa
Hiroyuki Hayashi
Chie Takaya
Takako Sakai
Mayuko Tsukamoto
Madoka Murakami

Design de la carte
Minoru Noda
Kyouko Nakazawa
Tsutomu Tei

Design des champs de bataille
Minoru Noda
Tsutomu Tei

Paramètre des caméras de combat
Koji Kawasaki
Tsutomu Tei

Illustrations des événements
Daisuke Izuka
Naoko Tukamoto

Illustrations de l'arrière-plan
Daisuke Izuka
Hiromi Tanaka
Kyouko Nakazawa

Design des effets
Koji Kawasaki
Hiroyuki Tashiro

Topologie
Takako Sakai

Scénarimage des événements
Daisuke Izuka
Koichiro Yamada

Script des événements
Makoto Katayama
Ryuichirou Kouguchi
Takanori Hino
Yuji Ohashi
Susumu Ishihara

Assistance aux événements
Daisuke Nakajima
Koichiro Yamada

Mouvements des unités de combat
Yuki Takenaka (Proge)
Jitsuo Ishiguro (Proge)
Yuya Yamaguchi (Proge)
Satoru Yamamura (Proge)
Ai Ito (Proge)
Tsubasa Ishida (Proge)
Tetsuya kakumoto (Proge)
Kensuke Morita (Proge)
Satoshi Kishida (Proge)
Kosei Nishimura (Proge)

Composition principale et film
Yoshito Hirano

Effet sonore principal & Effet sonore du film
Saki Haruyama

Composition
Chika Sekigawa
Naoko Mitome
Naoto Miyatake

Effets sonores
Saki Kurata
Masanobu Matsunaga

Chanson
Toshinori Shmizu
Yoko Fujii
Aoi Tsujiyoko

[Dawn Awakens]
Voix
Toshinori Shimizu
Noriko Aoki
Paroles
Ken Yokoyama
Soutien aux paroles
Yoko Fujii
Musique et arrangement
Yoshito Hirano

Acteurs de la voix
Jason Adkins
Ed Bednarzik
Janet Day
Mik Kuhlman
Lev Liberman
Lani Minella
Jeff Minnerly
James Parker
Joey Pepin

Assistant au projet
Masayuki Horikawa

Gérance de production
Kenji Imai

Publicité
Yusuke Kitanishi
Ryuta Kaimoto

Travail artistique
Takashi Hosoi
Yoshinori Oda
Yasuo Inoue

Débogue
Ryosuke Yamada
Kaori Ando
Super Mario Club

Gérance de localisation nord-américaine
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen
Nate Bihldorff

Localisation nord-américaine
Rich Amtower
Tim O'Leary
Maki Yamane
Robert Heiret
Jonathan Yeckley
Chiko Bird
Dierdre Timmons
Kamalea Kott
Greg Berry
Tyler Carpenter

Remerciements spéciaux
Kozo Ikuno
Toshiyuki Nakamura
Kenji Nakajima
Kenji Yamada
Misao Kunizawa
Degital Frontier
Arts Vision
Engines
Proge
TrioDesign

Producteur délégué
Ryoichi Kitanishi
Satoru Iwata

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGEN JUEGOS DE VIDEO.

⚠ AVISO – Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, o con una historia de familia con dichos síntomas, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben ver cómo sus hijos juegan videojuegos. Si su hijo o usted tienen alguno de los siguientes síntomas, detenga el juego y consulte con un médico:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juega videojuegos:
  1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
  2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
  3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠ AVISO – Lesiones por Movimiento Repetitivo y Vista Cansada

Jugar video juegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome carpal tunnel, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si contínúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o despues de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCION – Enfermedad de Movimiento

Jugar video juegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar video juegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

REV–E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV–P

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a la tienda, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA
Por favor, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLICITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES;, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Ce jeu est compatible Dolby Pro Logic II. Afin de pleinement exploiter les effets sonores des jeux ayant le logo Dolby Pro Logic II, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.

Prologo

Tres años han pasado desde que el reino al norte de Daein fue invadido por su vecino Crimea y empezó una guerra que casi destruye el continente de Tellius.

Sin embargo, las armadas de Daein fueron derrotadas y después la gente de Crimea coronaron a la hija del ultimo rey haciéndola la reina de Crimea. Ellos empezaron a reconstruir su nación atormentada. Daein, sin embargo, fue después controlado por el poderoso Begnion Empire (Imperio Begnion).

Lentamente, cada nación tomo los primeros pasos para mejorarse, pero como un espejo que se rompe, una vez que se rompe ya no se puede volver a juntar.

Daein, bajo la armada tiránica de Begnion, ha perdido toda la esperanza de que algún su día vea una luz nueva.

Para liberarse de la opresión de Begnion, un pequeño grupo de jóvenes revolucionarios se unieron en la capital de Daein, Nevassa. Ellos se nombraron la Dawn Brigade (Brigada de Alba), y estos orgullosos jóvenes tienen la misma meta, la meta de salvar a la gente de su país. Este acto pequeño de desafió empieza una serie de eventos que sacudirá a todo el continente.

Índice

⚠ *ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA*

Utilice por favor la correa de muñeca para ayudar a prevenir la herida a otras personas o dañar a objetos circundantes o el Control Remoto Wii en caso de que sueltes accidentalmente el Control Remoto Wii durante el juego.

Recuerde también lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores ponen la correa de muñeca apropiadamente cuando es su turno.
- No sueltes el Control Remoto Wii durante el juego.
- Sécate las manos si empiezan a sudar.
- Asegúrate de tener el espacio necesario a tu alrededor durante el juego y asegúrate de que todos los áreas donde te puedes mudar son libres de otras personas y objetos.
- Mantente por lo menos tres pies del televisor.

ACTUALIZACION DEL MENU DE SISTEMA

Por favor ten en cuenta que al colocar primero el Disco en la consola Wii, el sistema verificará si tienes el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, aparecerá una pantalla de actualización del sistema Wii. Para continuar presiona ACEPTAR.



Sothe

Sothe es un miembro de el Dawn Brigade. El alega que es el hermano de Micaiah, pero tienen muy poca semejanza. Como un ladrón experto, el ostenta una daga sumamente filosa. Aunque siempre se ha dedicado a la causa de el Dawn Brigade, su primera prioridad es siempre proteger a Micaiah.

Micaiah

Micaiah es fácilmente reconocida gracias a su brillante cabello plateado. Con su magia blanca y el poder para curar con solo un toque, Micaiah pelea por el Dawn Brigade en la guerra contra el Begnion Empire. Antes de esta profesión, ella era una adivina.

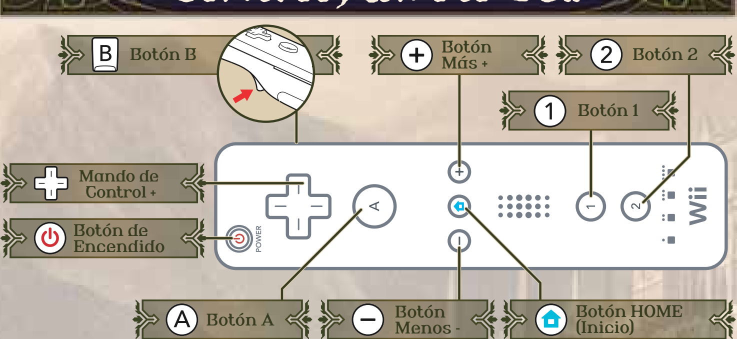


Controles Básicos

Este juego sirve con el Control Remoto Wii, el Control Clásico (vendido por separado), o el Control de Nintendo GameCube (vendido por separado).

En este manual, los controles predeterminados usan el Control Remoto Wii horizontalmente. Solo los controles básicos de otras configuraciones, como el Control Remoto Wii sostenido verticalmente, el Control Clásico, y el Control de GameCube, se explican aquí. Ve los íconos en el juego para más detalles.

Control Remoto Wii



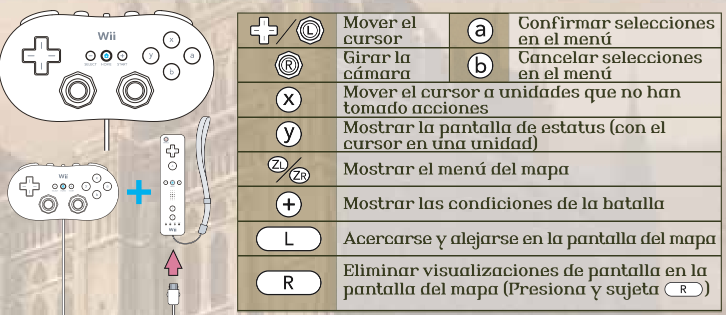
Sujetándolo horizontalmente

✚	Mover el cursor / Seleccionar objetos en el menú / Mover unidades (✚ abajo + (2)) desplazar mensajes rápidamente / (✚ arriba + (1)) Mover el cursor rápidamente.
(1)	Cancelar / Regresar a la pantalla anterior
(2)	Empezar el juego / Confirmar selecciones en el menú / Desplazar mensajes / Seleccionar unidades (Pon el cursor sobre una unidad y presiona (2))
(+)	Empezar el juego / Mostrar las condiciones de la batalla / Omitir la secuencia de la historia
(−)	Eliminar visualizaciones de pantalla en la pantalla del mapa (Presiona y sujeta (−))
(A)	Mostrar el menú del mapa / Evaluar conversación actual.
B	(B + (2)) Mueve el cursor a las unidades que no han tomado acciones (B + (1)) Muestra la pantalla de estatus (cuando el cursor este un una unidad) (B + (1)) Muestra la ventana de ayuda (en ciertas pantallas) (B + ✚) Cambiar el ángulo de la cámara (B + (A)) Acercarse y alejarse en la pantalla del mapa

Sujetándolo verticalmente

✚	Mover el cursor	(+)	Mover el cursor a una unidad que no a tomado una acción
(A)	Confirmar la selección en el menú	(−)	Mostrar la pantalla de estatus (cuando el cursor está en una unidad)
B	Cancelar la selección en el menú	(1)	Mostrar las condiciones de la batalla
		(2)	((2) + (1)) Mostrar el menú del mapa.

Control Clásico



✚ / (L)	Mover el cursor	(a)	Confirmar selecciones en el menú
(R)	Girar la cámara	(b)	Cancelar selecciones en el menú
(x)	Mover el cursor a unidades que no han tomado acciones		
(y)	Mostrar la pantalla de estatus (con el cursor en una unidad)		
ZL / ZR	Mostrar el menú del mapa		
(+)	Mostrar las condiciones de la batalla		
L	Acercarse y alejarse en la pantalla del mapa		
R	Eliminar visualizaciones de pantalla en la pantalla del mapa (Presiona y sujeta R)		

Ve el manual del Control Clásico para información de cómo conectar el Control Clásico.

Control de GameCube



Palanca de control / ✚	Mover el cursor		
A	Confirmar selecciones en el menú	Y	Mostrar la pantalla de estatus
B	Cancelar selecciones en el menú	Z	Mostrar el menú del mapa
X	Mover el cursor a unidades que no han tomado acciones		
L	Acercarse y a lejarse en la pantalla del mapa		
R	Eliminar visualizaciones de pantalla en la pantalla del mapa (Presiona y sujeta R)		
C	Cambiar el ángulo de la cámara	START/PAUSE	Mostrar condiciones de la batalla

Ve el Manual de Operaciones del Wii para mas información de cómo conectar el control de GameCube.

CÓMO CAMBIAR LOS CONTROLES

- Selecciona Options (Opciones) en el menú del mapa →P61 para cambiar la orientación del Control Remoto Wii entre horizontal o vertical.
- Para usar un Control Clásico, conéctalo al Control Remoto Wii. Para usar un Control de GameCube, Conecta el Control de GameCube al primer enchufe de la consola Wii.

Cómo Empezar

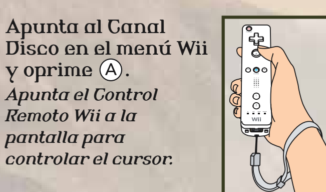
Inserta el Disco del Juego de Fire Emblem: Radiant Dawn a la Ranura Para Discos de Juegos en el Wii. Esto prenderá la energía la consola Wii.

1 Después de prender el Wii, la pantalla de la derecha aparecerá. Leéla cuidadosamente y presiona Ⓐ para proceder.

La misma pantalla aparecerá si prendes primero la consola Wii y después insertas el Disco del Juego.

2 Apunta al Canal Disco en el menú Wii y oprime Ⓐ.

Apunta el Control Remoto Wii a la pantalla para controlar el cursor.

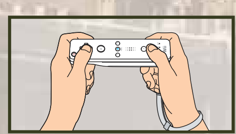




3 Apunta a la opción Comenzar en la pantalla del Canal Preliminar y oprime Ⓐ.



4 Cuando aparezca la pantalla de titulo, sujeta el Control Remoto Wii horizontalmente.





Si estás usando el Control Clásico o el Control de GameCube, o estás sujetando el Control Remoto Wii verticalmente, vea →P50 para los controles básicos.

JUGANDO POR PRIMERA VEZ

En la pantalla de titulo, presiona ② para que la pantalla de menú aparezca. Sigue las instrucciones en la pantalla para crear un archivo para el juego. (Para crear un archivo de juego, debe haber por lo menos 6 bloques vacíos en la memoria de sistema Wii.) Ya una ves que hayas creado un archivo, selecciona New Game (Juego Nuevo) y después No Data. Finalmente, selecciona la dificultad del juego, ¡Y estás listo para empezar!

Ve el Manual de Operaciones del Wii para información de cómo borrar datos de la memoria de sistema Wii.

La Pantalla de Menú

Ya una vez que tengas un archivo de guardado, verás una lista de opciones. (Unas no siempre serán disponibles.)

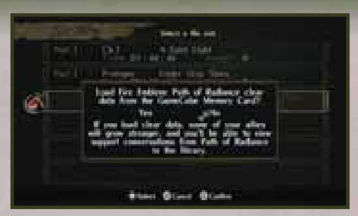
Resume Chapter (Continuar el Capitulo)	Continuar el juego en el archivo de guardado suspendido.
Start Chapter (Empezar el Capitulo)	Empezar o continuar el juego desde el archivo de guardado.
Copy File (Copiar un Archivo)	Copiar un dato guardado a otro archivo.
Delete File (Borrar un Archivo)	Borrar un archivo de guardado.
New Game (Juego Nuevo)	Empezar un juego nuevo.
Extras	Checa las funciones adicionales que se ofrecen (Extras aparecen después de guardar el juego).

Nivel de dificultad

Escoge de tres niveles de dificultad para el juego: Easy (Fácil), Normal, y Hard (Difícil). Nosotros recomendamos que los jugadores que nunca han jugado los juegos de Fire Emblem traten de jugarlo en Easy.

Importación de Datos Guardados del juego Fire Emblem: Path of Radiance.

Si ya has terminado el juego de Fire Emblem: Path of Radiance, puedes importar tus datos guardados, o "clear data", a Fire Emblem: Radiant Dawn. Antes de empezar un juego nuevo, inserta la tarjeta de memoria de GameCube que tiene el juego de Fire Emblem: Path of Radience guardado ya terminado a la Ranura A de la consola Wii. Selecciona New Game (Juego Nuevo) de la pantalla del menú, luego escoge No Data. Sigue las instrucciones en la pantalla para cargar tu dato completo. Importando tu dato completo mejorará la experiencia de juego.





Guardando tu Juego

Hay dos formas básicas para guardar el progreso de tu juego: Save (Guardar) y Suspend (Suspender). Puedes tener seis juegos guardados, pero solo puedes suspender un juego a la vez. Si estás jugando en modos Easy o Normal, Battle Save (Batalla Guardada) remplazará la opción de Suspend en el menú (Ve abajo).

Apagando el poder del la consola Wii mientras está guardando el juego puede resultar en datos corruptos que pueden hacer que tu sistema no funcione correctamente.

Save (Guardar)

Puedes guardar el juego a cualquier punto explicado aquí abajo. Para continuar, selecciona Start Chapter (Empezar el Capitulo) y escoge un archivo de guardado. Puedes abrir el mismo archivo cuantas veces quieras.



Después de Terminar un Capitulo	La pantalla de save-data (guardado) aparecerá automáticamente después de terminar un mapa. Simplemente escoge el archivo y guarda tu progreso.
En el Menú de Base	La opción de guardar aparece en el menú de base. Selecciónalo para ver la pantalla para guardar tus datos.
En el Menú de Preparaciones de Combate →P62	La opción de guardar también aparece en el menú de preparaciones de combate. Selecciónalo para ver la pantalla para guardar tus datos.
Durante Una Batalla →P61	En los modos Normal y Easy, la opción de Battle Save (Batalla Guardada) aparece en el menú del mapa. Selecciónalo para ver la pantalla para guardar tus datos.

Suspender

En el modo Hard (Difícil), tu puedes crear un archivo de guardado durante una batalla si escoges la opción de Suspend (Suspender) en el menú del mapa →P61 mientras sea el turno del jugador →P55, luego confirma tu decisión. Para volver a donde estabas en el juego, selecciona Resume Chapter (Resumir Capitulo) en la pantalla del menú de archivos.

Suspencion de datos solo se puede usar una vez. Cuando seleccionas Resume Chapter (Resumir Capitulo), Start Chapter (Empezar un Capitulo), o New Game (Juego Nuevo) automáticamente se borra el dato que esta suspendido.

LEONARDO

Leonardo es un miembro del Dawn Brigade. El sueña en ser un arquero maestro y entrena de una manera incesante. Como una persona seria y atenta, Leonardo siempre está calmado, hasta cuando hay una crisis. Edward cree que el se queja demasiado.

Reglas Básicas

Fire Emblem: Radiant Dawn es un RPG de tácticas basado en un mundo de conflictos de mal aspecto y héroes valientes. Escoge a tus guerreros, dales ordenes, y ataca a tus enemigos para terminar la opresión en el continente de Tellius.

Secuencia del Juego

Este juego está dividido en capítulos, y tu tienes que completar cada capitulo para avanzar en el juego. Capítulos se pueden dividir en ciertas partes: Eventos de la historia, preparaciones de base (el cual se hacen disponibles después del capitulo 4), más eventos de la historia, preparaciones de combate, combate actual, la finalización o el fracaso de los objetivos de un mapa, y el final del capitulo. Los objetivos del mapa son diferentes de capitulo a capitulo. La pantalla de condiciones →P51 enseña el objetivo en uso.

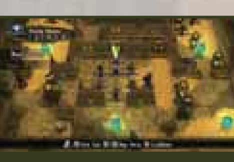
Preparaciones de base y combate no aparecen hasta el Capítulo 4.



PANTALLA DE BASE



PANTALLA DE EVENTOS



PANTALLA DEL MAPA

Turnos

Este juego está dividido en turnos. Cada turno tiene fases que suceden en esta orden: Player phase (Turno del Jugador), Ally phase (turno del Aliado), Enemy phase (Turno del Enemigo), y Other phase (Otros turnos). Tu solo puedes dar ordenes a tus unidades cuando es el turno del jugador.



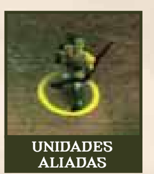
EDWARD

Edward es un miembro del Dawn Brigade. Aunque su juventud e inexperiencia lo hace un espadachín imprudente, su aire contento hace que sea difícil odiarlo. Leonardo trata de enseñarle cómo tener un sentido de responsabilidad.

Armadas

Cada personaje que aparece en el mapa se llama una unidad. Tu puedes ver a cual armada pertenece a cierta unidad viendo el color de la banda bajo sus pies. Nota que este circulo se convierte gris una vez que la unidad a completado una acción.


TUS UNIDADES


UNIDADES ALIADAS

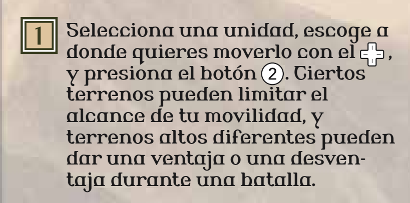

UNIDADES DEL ENEMIGO

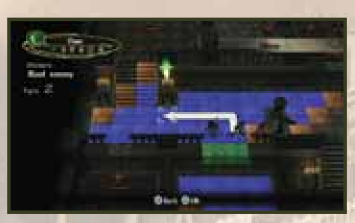

OTRAS UNIDADES


UNIDADES INACTIVAS

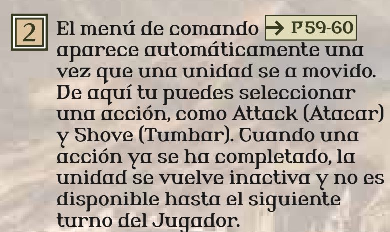
Controlando a las Unidades

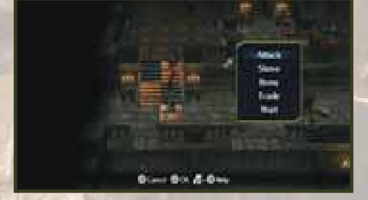
Para seleccionar a una unidad, pon el cursor sobre esa unidad y presiona ②. Presiona y sujeta ① para que el cursor se mueva más rápido.





1. Selecciona una unidad, escoge a donde quieres moverlo con el ✚, y presiona el botón ②. Ciertos terrenos pueden limitar el alcance de tu movilidad, y terrenos altos diferentes pueden dar una ventaja o una desventaja durante una batalla.





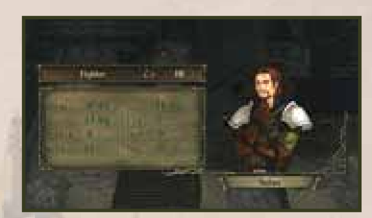
2. El menú de comando → P59-60 aparece automáticamente una vez que una unidad se a movido. De aquí tu puedes seleccionar una acción, como Attack (Atacar) y Shove (Tumbar). Cuando una acción ya se ha completado, la unidad se vuelve inactiva y no es disponible hasta el siguiente turno del Jugador.

   Unidades montadas y miembros de la tribu de pájaros de Laguz pueden seguir moviéndose hasta el máximo de sus alcances después de hacer una acción.

3. El turno del Jugador termina cuando las unidades aliadas empiezan a tomar acción. Para terminar el turno del Jugador temprano, selecciona End (Terminar) en el menú del mapa →P61.



Subiendo de Nivel



Mientras tus unidades ganan Exp (Experiencia), ellos subirán de nivel y eventualmente cambiaran de clase. Puntos de experiencia se ganan cuando alguien en combate, usa varas, y efectúa acciones especificas. Unidades automáticamente subirán de nivel cuando acumulan 100 puntos de experiencia. Casi todas la unidades automáticamente ascienden a una clase mas poderosa a nivel 21.

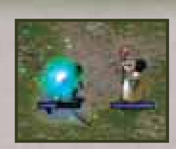
Ganando y Perdiendo



Cuando unidades pierden todo su HP (puntos de salud), ellos desaparecen del mapa. **Unidades que caen durante una batalla son por siempre perdidos, pero el juego sigue.** Sin embargo, si tu unidad de líder es derrotado o las condiciones de victoria no son logradas, tu juego terminará. Si esto pasa, trata de jugar por el capítulo de nuevo usando el dato guardado más reciente.

RECUPERANDO HP

Hay varias maneras de recuperar el HP de una unidad herida.



Usando Objetos	Selecciona objetos del menú de la unidad y usa el objeto.
Efectos Terrestres	Terminar una vuelta en ciertos cuadros restaura el HP automáticamente al principio del próximo Turno del Jugador.
Efectos de Destreza	Ciertas habilidades →P58 restauran el HP cuando se cumplen ciertas condiciones.
Varas y Magia	Ciertas varas y magia restauran HP a los aliados o les roba HP a los enemigos cuando se usan desde el menú de la unidad.



Estatus de la Unidad

Cuando estés en la pantalla de mapa, podrás mostrar la pantalla del estatus de la unidad al poner el cursor sobre una unidad y oprimir B y 1 simultáneamente. Desplaza por las ventanillas con ✚ .

Oprime B y 1 simultáneamente la ventana de ayuda para objetos que no se han explicado aquí.

Pantalla de Estatus

La parte superior de la pantalla muestra datos básicos acerca de la unidad. Una flecha en el fondo muestra el estatus actual del biorritmo de la unidad.



Página del Primer Estatus

La habilidad de la unidad y su inventario aparecerá en la primera página. Las habilidades aumentarán al paso que la unidad aumente de niveles. Objetos que provengan de varias fuentes, como los comerciantes en el campo de base, eventos de la historia, enemigos derrotados, o cofres de tesoros.



Casi todos los objetos tienen una cantidad fija de veces que se puedan usar, y este número disminuye con cada uso. Cuando el número llegue a 0, el objeto se romperá y jamas se podrá volver usar

Si tu atacas y fallas con una espada o cualquier otra arma de tumulto, la cantidad de veces que esa arma puede ser usada no disminuirá. Sin embargo, si atacas y fallas con un tomo mágico o arco, la cantidad de veces si disminuirá.

Página del Segundo Estatus

Estadísticas adicionales tales como las del rango de movimiento, peso, condición actual, y el nivel de las armas aparecerán en está página. En el caso de los laguz ve →P65, también aparecerá el medidor de transformación



Nivel de Armas

Esto muestra el tipo de armas, magia, y varas que una unidad pueda usar, junto con en nivel correspondiente de cada arma. El nivel de armas aumentará cuando el objeto sea usado una cierta cantidad de veces. Los niveles de las armas son lo siguiente (desde el peor al mejor): E > D > C > B > A> S.

Medidor de Transformación

Los Laguz no usan armas, en vez, ellos dependen en sus habilidades naturales de combate. Sin embargo, los laguz solamente pueden atacar cuando están en su forma animal. El medidor de transformación se eleva al principio de cada turno cuando el laguz está en su forma humana y luego se nivela en cada turno que el o ella esté en su forma animal. Cuando el medidor se agote, las unidades regresarán a su forma humana.

Página del Tercer Estatus

Esta página detalla cualquier habilidad y apoya cualquier relación que la unidad pueda tener.



Habilidades

Estas son las habilidades especiales de la unidad. Selecciona Manage (Administrar) en el menú de base →P62 para añadir o quitar habilidades. Nota, sin embargo, que habilidades bloqueadas son intrínsecas a esa unidad y no se podrán remover.

Apoyo

Cualquier unidad que comparta una relación de apoyo con esta unidad aparecerá aquí. Aquí también se mostrará el nivel de apoyo que comparten (C, B, A, la A siendo la mejor) y los bonuses que cada uno reciben cuando estén separados por tres espacios.

Página del Cuarto Estatus

Las asociaciones y biorritmo de la unidad aparecerán en la página final.



Biorritmo

Muestra el bienestar emocional y físico de la unidad. El biorritmo influencia la efectividad de combate de la unidad.



Menú de Comando

El menú de comando aparecerá cuando la unidad termine de moverse. Selecciona una acción del menú para que tu unidad la efectúe. Los comandos disponibles variarán con el tipo y condición de la unidad.

Selecciona Guide (Guía) desde el menú de mapa →P61 para ver los detalles de cada uno de los comandos.

Regular Commands (Comandos Regulares)

Attack (Ataque)	El comando a elegir para un combate glorioso. Selecciona el arma que usarás, luego elige un blanco. La batalla de unirá, y las dos unidades se atacarán uno al otro. Existen tres diferentes tipos de ataques, cada uno con diferentes rangos: directo, indirecto, y rango alcance. 
Staff (Vara)	Usa una vara. Varas usualmente sanan a los aliados.
Shove	Choca contra otra unidad, empujándolo al siguiente espacio. Unidades podrán tumbar a las unidades las cuales su peso so excedan al suyo por más de dos. *Unidades montadas no podrán tumbar a otras.*
Rescue (Rescatar)	Recoge a un Ally (Aliado), Partner (Compañero), u Other (Otra) unidad y haz que viaje contigo. Una unidad podrá rescatar a la otra solamente si la unidad que ocupa ser rescatada pesa por lo menos dos menos que la unidad que va ha rescatarla. *Una unidad rescatada no podrá ser atacada, pero la agilidad y destreza de la unidad rescatante se reducirá a la mitad.*
Drop (Soltar)	Coloca a las unidades rescatadas en otra unidad cercana. *Las unidades que sueltes no podrán actuar durante el turno cuando los suelten.*
Give Take (Dar y Tomar)	Transfiere una unidad rescatada a otra unidad cercana. *La unidad rescatada solamente se podrá dar o tomar si su peso es por lo menos dos menor que la unidad que recibe.*
Item (Objeto)	Equipa, usa, o desecha objetos del inventario de la unidad. *Los objetos que no son disponibles estarán difuminados.*
Trade (Cambiar)	Cambia objetos con aliados que están al lado de ti.
Wait (Espera)	Termina las acciones de esta unidad por este turno.

Conditional Commands (Comandos condicionales)

Estos comandos solo aparecen cuando ciertas circunstancias lo permiten.

Talk (Habla)	Habla con una unidad que está al lado de ti. Hablando hace que hagas nuevos aliados y colectes información importante.
Visit (Visita)	Entra a ciertas casas—puede ser que te den poca hospitalidad. *Pero date prisa porque los ladrones, bandidos, y los enloquecidos de los enemigos destruirán las casas que no tienen defensas.*
Door Chest (Puerta Cofre)	Abre una puerta o un cofre que esté al lado con una llave. *Ladrones pueden abrir candados sin llaves.*
Order (Ordena)	Este comando se puede usar solo con el líder de las unidades. Unidades que no reciben comandos específicos del jugador seguirán estas ordenes.
Direct (Dirige)	Este comando se puede usar solo con el líder de la unidades. Unidades Compañeras se moverán dependiendo de las direcciones del líder durante el turno de Compañeros.
Seize (Adueñarse)	Escoge este comando para terminar el mapa cuando el líder alcance ciertos cuadros.
Escape (Escape)	Usa esta opción cuando una unidad se mueve a un espacio que le permite que escape de una batalla. Si el líder de las unidades escapa, el mapa se termina.
Arrive (Llegar)	Usa esto cuando una de tus unidades esta en un cierto espacio para completar el mapa.
Steal (Robar)	Roba un objeto o una arma que no esté equipada de un enemigo que esté al lado de ti. *La fuerza y velocidad de la unidad puede prevenir el robo de ciertos objetos.*
Galdr	Escoge un galdr para usarlo. Galdrars son cantos mágicos que pueden ayudar a tus otras unidades en muchas maneras.

IZUKA

Un erudito y naturalista de corte del último Rey de Daein, Ashnard. Izuka era sumamente respetado por sus investigaciones y desarrollo de armas vivientes. Ha estado perdido desde la guerra de Crimea.



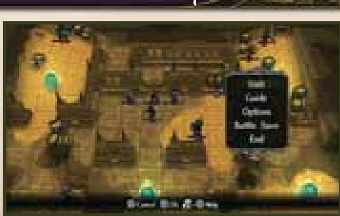


Menú del Mapa

Presiona (A) en el mapa para que aparezca el menú del mapa. El menú del mapa contiene comandos esenciales para progresar por el juego.

Comandos del Menú del Mapa

En el menú del mapa, tu puedes escoger los siguientes comandos.



Unit (Unidad)	Ve ocho páginas de unidades desplegadas. Usa el cursor para seleccionar una categoría de datos, y presiona (2) para ordenarlos.
Guide (Guía)	Ve las demostraciones dentro del juego. Nuevas demostraciones serán disponibles con el progreso del juego. Ellos contienen información sobre reglas y controles, y también consejos de estrategias fundamentales.
Options (Opciones)	Cambia una variedad de ajustes. *Selecciona esto para cambiar entre los modos horizontal y vertical del Control Remoto Wii.*
Suspend (Suspender)	Selecciona Suspend (Suspender) para crear un archivo de guardado temporal durante una batalla y salte del juego. *Disponible solo en modo Hard (Difícil)* → P53
Battle Save (Batalla Guardada)	Disponible solo en modos Easy (Fácil) y Normal, esta opción te deja guardar el juego en medio de una batalla. Cuando tu creas otra battle save (batalla guardada), el anterior se borrará. Battle save (Batalla guardada) es diferente a la opción de Suspend (Suspender) que se usa en el modo Hard (Difícil) porque en la batalla guardada tu archivo no se borra cuando sigues jugando.
End (Terminar)	Selecciona End (Terminar) para terminar el turno del jugador.

CONDICIONES DE BATALLA

Presiona (+) en la pantalla del mapa para enseñar las condiciones de batalla. Esta pantalla enseña información sobre las armadas desplegadas y también un mapa más simple del campo de batalla. Presiona (2) aquí para ver las condiciones de victoria y otras informaciones.



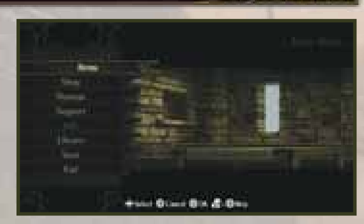


Menús de Preparaciones de Base y Combate

Antes de una batalla, tu puedes administrar tu armada en el menú de base o el menú de preparaciones de combate. El menú de base aparece después del capítulo 4.

Menú de la Base

En la base, tu puedes revisar a tus unidades y asegurarte de que tengan el equipo apropiado antes de una batalla. Si quieres más información sobre las opciones de la base, usa la pantalla de ayuda del juego (B + 1).



Otorgar Experiencia

Escoge Manage (Administrar) del menú de la base para hacer a tus unidades más fuertes. Selecciona Award Exp (Otorgar Exp.) para distribuir los puntos de experiencia extras, los cuales ganas cuando completas capítulos, a tus unidades. Selecciona Skills (Habilidades) para asignar habilidades que te dan ciertos objetos →P58 o para quitarte y reasignar habilidades preexistentes.



No puedes quitar habilidades que están selladas . Solo puedes asignar cierto numero de habilidades, dependiendo cual es la capacidad de la unidad.

Menú de Preparaciones de Combate

El menú de preparaciones de combate aparece en la pantalla del mapa antes de una batalla, y te deja administrar a tu armada y cambiar una variedad de opciones. Usa la pantalla de ayuda en el juego (B + 1) si quieres más detalles sobre este menú.





Tipos de Unidad

El mundo de Fire Emblem: Radiant Dawn está poblado por dos tipos de razas: Los beorc y los laguz. Sin embargo, unidades de la misma raza tienen habilidades y preferencias de armas diferentes, dependiendo de su clase. Tu tendrás que tomar en cuenta las fuerzas diferentes de las clases en tus batallas para que estés preparado para cualquier cosa.

Beorc y laguz

Tus unidades van a ser o beorc o laguz. Los beorc, el cual el nombre significa "hijos de la sabiduría," usan armas y magia en sus batallas. Los laguz, el cual el nombre significa "hijos de la fuerza," se transforman en bestias o pájaros durante sus batallas y atacan con garras y talones filosos.

UNIDADES BEORC

	Light Mage (Mago de Magia Blanca)	Micaiah es la única maga de magia blanca en este juego. Ella se especializa en magia blanca, la cual es fuerte contra magia negra pero débil contra fuego, rayo, y viento.
	Light Sage (Sabio de Magia Blanca)	Un mago de magia blanca que ha cambiado de clase. Puede usar varas y magia blanca.
	Myrmidon	Una unidad dedicada a los estudios de la espada. Tiene habilidades y velocidad excelentes pero defensa baja.
	Sword Mater (Maestro Espadachín)	Un myrmidon que ha cambiado de clase. Frecuentemente termina la batalla simplemente con un golpe duro.
	Soldier (Soldado)	Una unidad especializada en usar Lanzas y jabalinas. Sumamente equilibrado, sin debilidades en particular.
	Halberdier (Alabardador)	Un soldado que ha cambiado de clase. Veterano de muchas batallas, un peleador sólido y fiable.
	Fighter (Peleador)	Una unidad robusta especializada en hachas. Mucho HP y fuerza, pero poca defensa.
	Warrior (Guerrero)	Un peleador que ha cambiado de clase. Puede usar ballestas y hachas.
	Archer (Arquero)	Una unidad especializada en el uso de arcos. No puede participar en combate directo.
	Sniper (Francotirador)	Un arquero que ha cambiado de clase. Puede usar ballestas y arcos.
	Armored Lance (Lanza Blindada) Armored Axe (Hacha Blindada) Armored Sword (Espada Blindada)	Unidades que tienen mucha defensa gracias a sus armaduras robustas. El arma especializada es indicada por la clase del soldado.
	General	Una unidad blindada que a cambiado de clase. Generales de Lanza usan lanzas y hachas, generales de hachas usan hachas y espadas, y generales de espadas usan espadas y hachas.
	Thief (Ladrón)	Una unidad con pies agíl que puede robar objetos de los enemigos y abrir candados. Pelea usando armas que se pueden esconder como dagas y cuchillos.
	Rogue (Pícaro)	Un ladrón que ha cambiado de clase. Nadie se compara a su velocidad, pero sus otros atributos son dañados gracias a esto.
	Bandit (Bandido)	Unidad enloquecida que ostenta hachas que destruye casas y pueblos. Mucho HP y fuerza, pero poca defensa.
	Mage (Mago)	Unidad que ostenta tres formas de magia elemental. Especializados son llamados magos de fuego, rayo, o viento.
	Sage (Sabio)	Un mago que ha cambiado de clase. Hay sabios de fuego, rayo y viento.
	Priest (Cura)	Una unidad que ayuda a aliados con los poderes de varas sagradas. No pueden atacar, pero pueden contraatacar con varas.
	Bishop (Obispo)	Un cura que ha cambiado de clase. Puede usar magia blanca y también varas
	Axe Knight (Caballero de Hachas) Bow Knight (Caballero de Arcos) Lance Knight (Caballero de Lanzas) Sword Knight (Caballero de Espadas)	Una unidad montada con movilidad increíble. El arma especializada es indicado por el tipo de unidad.
	Axe Paladin (Paladín de Hachas) Blade Paladin (Paladín de Espadas) Bow Paladin (Paladín de Arcos) Lance Paladin (Paladín de Lanzas)	Un caballero que ha cambiado de clase. El arma especializada es indicado por el tipo de unidad.
	Pegasus Knight (Caballero de Pegaso)	Una unidad montada que anda en un Pegaso y ostenta una lanza. Poder volar le da movilidad increíble, pero los hacen ser débiles contra arcos y magias de viento.
	Falconknight (Caballero de Halcón)	Un caballero de Pegaso que cambió de clase. Puede usar espadas y lanzas.
	Dracoknight (Caballero de Dragón)	Una unidad montada que anda en dragón heráldico que ostenta hachas. Dragones heráldicos son fuertes y muy móvil, pero débiles contra magia, especialmente la magia de rayo.
	Dragonmaster (Maestro de Dragón)	Un caballero de dragón que cambio de clase. Puede usar lanzas y hachas.

PELLEAS

Un hombre joven que Izuca le introduce a Micaiah y sus amigos como el huérfano del Rey de Ashnard. Aunque parece dulce y sin pretensiones, su pasión intensa lo manda a reconstruir a Daein a cualquier precio.

UNIDADES LAGUZ

La Tribu de Bestias

Tigers (Tigres)	Una unidad que se transforma en un tigre para pelear. Mucha fuerza, pero débil contra magia de fuego.
Cats (Gatos)	Una unidad que se transforma en un gato para pelear. Sumamente rápido, pero débil contra magia de fuego.
Wolves (Lobos)	Una unidad que se transforma en un lobo para pelear. Tiene en posesión habilidades muy buenas, pero es débil contra magia de fuego.

La Tribu de Pájaros

Hawks (Águilas)	Una unidad que se transforma en una águila para pelear. Tiene buenísimas habilidades y movilidad, pero es débil contra arcos y magia de viento.
Ravens (Cuervos)	Una unidad que se transforma en un cuervo para pelear. Tiene mucha velocidad y movilidad, pero es débil contra arcos y magia de viento.

RAFIEL

Príncipe de Serenes, el país perdido de Heron que fue destruido por el Begnion Empire (Imperio Begnion). Como todas las garzas laguz, no puede pelear, pero puede ayudar a sus aliados con su canto mágico de grandes poderes.

NAILAH

Reina de los lobos de laguz, un clan que por mucho tiempo la tribu de bestias lo creía extinto. Ella se encuentra con la armada de Micaiah dentro unas ruinas en el Desert of Death (Desierto de la Muerte), el gran desperdicio que cubre todo el lado del este de Tellius.

Reconocimientos

Producers
Thoru Narihiro
Hitoshi Yamagami

Project Managemant
Masaki Tawara

Director
Taeko Kaneda

Assistant Director
Sachiko Wada

Technical Supervisor
Takafumi Kaneko

Technical Director
Takashi Akiyama

Graphic Chief
Masahiro Higuchi

Map Director
Minoru Noda

2-D Art Director
Daisuke Izuka

Sound Director
Yoshito Hirano

Supervisor (Sound)
Yuka Tsujiyoko

Scenario
Ken Yokoyama

Scenario Assistance
Kouhei Maeda
Suzuyo Umezawa
Yurie Hattori

Main System Programming
Takashi Akiyama

Script & Conversation System Programming
Takafumi Kaneko

Map & Battle System Programming
Susumu Ishihara

Gmap Programming
Yusuke Murakami

Assistant Programming
Naohiro Yasuhara

Level Design
Sachiko Wada
Toyohisa Tanabe(Engines)
Yoshimasa Arita(Engines)
Kenji Imai
Ryuichirou Kouguchi
Yoshihisa Isa
Shingo Igata

Tutorial Design & Script
Makoto Katayama

Character Design
Sachiko Wada
Chie Takaya

Character Illustration
Senri Kita (Engines)

Face Graphic
Senri Kita (Engines)
Mayuko Tsukamoto
Chie Takaya

Unit Design
Daisuke Izuka
Chie Takaya

Battle Unit Work
Masahiro Higuchi
Masayo Shiraogawa
Mayuko Tsukamoto
Chie Kawabe
Sayuri Kobayashi
Madoka Murakami
Shingo Igata

Map Unit Work
Ikuko Nishikawa
Hiroyuki Hayashi
Chie Takaya
Takako Sakai
Mayuko Tsukamoto
Madoka Murakami

Map Design
Minoru Noda
Kyouko Nakazawa
Tsutomu Tei

Battle Field Design
Minoru Noda
Tsutomu Tei

Battle Camera Setting
Koji Kawasaki
Tsutomu Tei

Event Illustration
Daisuke Izuka
Naoko Tukamoto

Background Illustration
Daisuke Izuka
Hiromi Tanaka
Kyouko Nakazawa

Effects Design
Koji Kawasaki
Hiroyuki Tashiro

Layout
Takako Sakai

Event Storyboard
Daisuke Izuka
Koichiro Yamada

Event Script
Makoto Katayama
Ryuichirou Kouguchi
Takanori Hino
Yuji Ohashi
Susumu Ishihara

Event Assistance
Daisuke Nakajima
Koichiro Yamada

Battle Unit Motion
Yuki Takenaka (Proge)
Jitsuo Ishiguro (Proge)
Yuya Yamaguchi (Proge)
Satoru Yamamura (Proge)
Ai Ito (Proge)
Tsubasa Ishida (Proge)
Tetsuya kakumoto (Proge)
Kensuke Morita (Proge)
Satoshi Kishida (Proge)
Kosei Nishimura (Proge)

Movie & Main Composition
Yoshito Hirano

Movie Sound Effect & Main Sound Effect
Saki Haruyama

Composition
Chika Sekigawa
Naoko Mitome
Naoto Miyatake

Sound Effects
Saki Kurata
Masanobu Matsunaga

Song
Toshinori Shmizu
Yoko Fujii
Aoi Tsujiyoko

[Dawn Awakens]
Vocal
Toshinori Shimizu
Noriko Aoki
Lyrics
Ken Yokoyama
Lyrics Support
Yoko Fujii
Music & Arrangement
Yoshito Hirano

Voice Actors
Jason Adkins
Ed Bednarzik
Janet Day
Mik Kuhlman
Lev Liberman
Lani Minella
Jeff Minnerly
James Parker
Joey Pepin

Project Assistance
Masayuki Horikawa

Production Management
Kenji Imai

Publicity
Yusuke Kitanishi
Ryuta Kaimoto

Artwork
Takashi Hosoi
Yoshinori Oda
Yasuo Inoue

Debug
Ryosuke Yamada
Kaori Ando
Super Mario Club

North American Localization Management
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen
Nate Bihldorff

North American Localization
Rich Amtower
Tim O'Leary
Maki Yamane
Robert Heiret
Jonathan Yeckley
Chiko Bird
Dierdre Timmons
Kamalea Kott
Greg Berry
Tyler Carpenter

Special Thanks
Kozo Ikuno
Toshiyuki Nakamura
Kenji Nakajima
Kenji Yamada
Misao Kunizawa
Degital Frontier
Arts Vision
Engines
Proge
TrioDesign

Executive Producer
Ryoichi Kitanishi
Satoru Iwata